LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Gennaio - n°151 - Edizione DVD € 7,90

GENNAIO 2009 151 ■ LEFT 4 DEAD ■ WOW WRATH OF THE LICH KING ■ RISEN ■ DAWN OF WAR II ■ FUEL ■ ASSAULT ON DARK ATHENA

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

SAM & MAX SEASON ONE

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

RECENSITO!

LEFT 4 DEAD

Gli zombi là fuori, quattro amici qua dentro: gli sparatutto online non saranno più gli stessi!

SOLO SU GMC!

THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

Riddick di nuovo nell'oscurità spaziale!

COMPRARE GIOCHI SPENDENDO POCO!
12 pagine di consigli su come risparmiare!

INOLTRE...

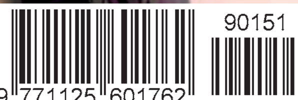
12 giochi recensiti tra cui
World of Warcraft Wrath of the Lich King
A Vampyre Story
Gothic 3 Forsaken Gods
Legendary
Il Signore degli Anelli Online: Le Miniere di Moria

ESCLUSIVA!

FUEL

GMC prova in anteprima il nuovo gioco di guida in cui tutto è permesso!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°151 - MENS - ANNO XIII-09 €7,90



Parecchi che sono morti avrebbero meritato la vita. (Gandalf)

PC DVD ROM + INTERNET

FX







REDLYNX

TRIALS 2

SECOND EDITION

Xtreme

stunning

off-limits

12+

www.pegi.info

RedLynx

TRIALS 2 - SECOND EDITION

REDLYNX TRIALS 2 SECOND EDITION

SFIDA LA GRAVITÀ

Gioca ora!
Scarica la DEMO
FXINTERACTIVE.COM

+60 piste

DISEGNATE PER REALIZZARE



CAMPIONATO NAZIONALE



TUTTI I SEGRETI PER VINCERE LA GRAVITÀ

Tuo a soli 9'95€

FX

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

80 Valve sforna un adrenalinico sparatutto cooperativo a base di zombi!

Left 4 Dead

Anteprima!
Dawn of War II



pag. 34


Riddick: Assault on Dark Athena - pag. 40


FUEL - pag. 46


F.E.A.R. 2 – Project Origin - pag. 32

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE



Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco



QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIII – N° 151 GENNAIO 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Game Boy" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Zündapp" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "NFL" Rusconi (**raffaellorusconi@sprea.it**)
Dario "Düsseldorf" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Maria" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Al cucco" Spinelli, Marco "Palestra" Salvaneschi, Ualone "Tebaldo Bigliardi" Loggia, Ivan "Kikko" Conte

IMPAGINAZIONE
Luca "Trivia" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Bimestrale" Skulz, Mattia "Parigi" Ravanelli, Matteo "Cesarini" Bittanti, Alessandro "Codici" Galli, Nemesis, Francesco "Rollercoaster" Mozzanica, Roberto "Vampiro" Camisana, Davide "Sky" Giulivi, Paolo "Fabregas" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "K.O. tecnico" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Antonio "Cry" Colucci, Davide "Bionic" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè "Fallout 3" Viero, Claudio "Risen" Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Zona 84" Cardillo, Fabio "In una notte" Bortolotti, Tito "Diari di bordo" Parrello, Giacomo "Bond" Pueroni

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 - Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea
Paolo Piscopo
Massimo Camerata

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

VIVA LA LIBERTÀ



La recente uscita di *Grand Theft Auto IV* ha sottolineato di nuovo quanto sia difficile creare un gioco su PC: una piattaforma che, per sua natura, non ha nulla di standard.

Mentre tutte le console di un dato produttore sono praticamente identiche fra loro, non esiste un singolo PC uguale a un altro, dato che basta un driver diverso per rendere la macchina differente da una gemella. Ecco quindi che, come al solito, dopo l'uscita di *GTA IV*, compaiono inconvenienti assurdi e allucinanti, come l'incompatibilità con alcune schede video: in sede di recensione, provandolo su due PC, non abbiamo riscontrato problemi, ma l'impatto del gioco con la massa degli appassionati ha fatto emergere contrattempi di ogni tipo.

Da un lato, non possiamo che bacchettare i programmatori di Rockstar, che non sono riusciti, in oltre sei mesi di lavorazione extra, a creare un titolo esente almeno dai problemi più macroscopici; alcune software house ci riescono, quindi non c'è scusa che regga.

Tuttavia, dobbiamo ricordare che divertirsi con il PC presenta anche indubbi vantaggi: se, da un lato, ogni giocatore deve saper "smanettare" un minimo sul proprio computer, dall'altro i giochi costano meno, tanto per iniziare. Se disponiamo di un PC anche mediamente potente, la risoluzione e la grafica in generale sono superiori che sulle console. Soprattutto, a nostro avviso, il vero asso nella manica del computer è dato dalla possibilità di modificare i propri giochi preferiti. Quasi metà dei titoli che escono per la nostra piattaforma contengono un "editor" di qualche tipo, che ci permette di creare nuovi mondi senza spendere un euro in più. Allo stesso tempo, possiamo accedere, con una semplice connessione a Internet, a centinaia di Mod creati dai milioni di utenti in giro per il mondo.

Un esempio è costituito da *Fallout 3*: al momento in cui vi scriviamo, l'editor promesso da Bethesda non è ancora disponibile, ma su ogni sito dedicato a questo capolavoro è possibile trovare decine di Mod – come su Planet Fallout (**http://planetfallout.gamespy.com/mods/**). C'è di tutto, dai Mod che migliorano la grafica a quelli che rendono il gioco più difficile – persino uno che rende le armi più "realistiche" o dal look più "da esercito americano" – e sono per PC.

Certo, le console stanno imparando: sia Xbox 360, sia PlayStation 3 hanno scoperto la Rete e le meraviglie del gioco online, che un tempo erano appannaggio esclusivo del PC. Tuttavia, per come è pensata la connettività su console, non c'è la stessa libertà. Prendiamo lo splendido *Little Big Planet*, esclusiva di PS3: in sostanza, è un bellissimo gioco di piattaforme, che "nasconde" un editor di livelli semplicemente fantastico, capace, in teoria, di riprodurre quasi qualsiasi gioco. Ma il sistema online di PS3 è "controllato", naturalmente, dunque se create un livello – per esempio – di *Super Mario*, i "controllori" di Sony lo elimineranno per plagio.

Forse, ciò è necessario in un sistema come quello di PlayStation, ma risulta impensabile su PC. Gli sporadici casi di "censura" di questo tipo, sulla nostra piattaforma, sono davvero estremi, come quella imposta da Fox per il Mod di *Quake* che ricreava "Aliens", con tanto di Nostromo come livello bonus (ma la "leggenda urbana" narra che il creatore del Mod sia stato assunto da Fox per *Aliens Vs Predator* – e a noi piace credere che sia andata così).

In un futuro forse nemmeno lontano, il gioco su PC e quello su console saranno tanto simili da convergere su un'unica piattaforma, un hardware che permetterà di giocare sia con il joypad in salotto, sia con il mouse nella cameretta. Per ora, il PC pare avere comunque una marcia in più, dato che possiamo giocare a *Medieval 2: Total War* e poi, quando abbiamo conquistato Gerusalemme, scaricare un Mod su "Il Signore degli Anelli" e porre l'assedio a Barad-dûr, senza spendere un euro in più e senza nessun controllo esterno.

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO SAM & MAX SEASON ONE MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO ROLLERCOASTER TYCOON 3

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

ERRATA CORRIGE

A proposito del numero di installazioni consentite da *Spore*, devo correggermi su quanto ho affermato nella Posta in Gioco di dicembre: formattando il computer dopo aver installato il gioco, per installarlo nuovamente è necessario effettuare un'ulteriore attivazione, "sprecando" così una di quelle disponibili.

Carissimi,

supportata dalla recente atmosfera natalizia, che ha reso tutti più buoni (voi) e più sentimentali (la sottoscritta) vi rubo queste poche righe di introduzione alla posta per questioni personali: cioè gli auguri di buon anno e un paio di saluti speciali. Un abbraccio alla nostra "mascotte" Roberto, che, dopo la magnifica prova artistica regalataci con i suoi disegni da provetto game designer, continua a tenermi aggiornata sui suoi progressi scolastici e "lavorativi". Un caro saluto anche a Marco Pignataro, autore di una mail che ho letto con molto piacere (sebbene debba declinare il tuo cortese invito). Felice anno nuovo, ragazzi! Continuate così, sono orgogliosa di tutti voi!

NON CAPISCO I CRITERI DI VALUTAZIONE!

Carissima e bellissima Nemesis, (bellissima non lo so, perché compro GMC da poco e ho avuto modo di vedere solo i disegni, tuttavia stando a quello che dicono tutti e a giudicare dai disegni stessi direi che il "bellissima" ci sta tutto). Carissima e bellissima Nemesis, dicevo, ti mando questa mail perché, pur comprando GMC solo da maggio, vorrei muovere una piccola critica (o almeno chiedere delucidazioni) riguardo una cosa che non mi è molto chiara: il sistema di valutazione nelle recensioni dei giochi, più precisamente il voto finale, che viene a sua volta ricavato, immagino, dalla media matematica dei punteggi ottenuti nei vari settori di valutazione (Grafica, Sonoro, Giocabilità, Longevità, eccetera). Per esempio: su uno degli ultimi numeri di GMC ho avuto modo di leggere le recensioni di *Far Cry 2*, *Call of Duty: World at War*, *PES 09* e così via. Ora, non ho niente da ridire sul 9 che è stato assegnato a *Far Cry 2* sia perché ne parlano come di un capolavoro in grado di eguagliare *Crysis*, sia perché il voto finale si può ricavare dalla media matematica dei voti parziali. In seguito, andando a guardare la recensione di *Call of Duty: World at War*, ho notato che si è meritato un 9 e allora sono andato a leggere i voti parziali: Grafica 9, Sonoro 8, Giocabilità 7, Longevità 7, Cooperativo 9, Armi 8. Ma la media matematica di questi numeri dà precisamente 8, non 9! A meno che non mi sfugga qualcosa, gli è stato letteralmente regalato un voto in più! Stesso discorso per *PES 09*: Grafica 8, Sonoro 7, Giocabilità 9, Longevità 9, I.A. 8, Realismo 8. La media matematica dà poco più di 8, ma non si avvicina neanche lontanamente

> **"Il voto finale si può ricavare dalla media matematica dei parziali"**
> da Non capisco i criteri di valutazione – Otto89



■ NON CAPISCO I CRITERI DI VALUTAZIONE! A dispetto della media matematica dei voti parziali, *Call of Duty: World at War* si è portato a casa un meritatissimo nove.



Internet forzato

Proprio così, cara Nemesis, può sembrare strano, anomalo, controtendenza, ma la verità è che non ho Internet. Non ne sento il bisogno, usufruisco saltuariamente degli Internet point (come in questo caso); "sfrutto" amici e parenti; preferisco ancora sfogliare giornali e riviste senza bearmi dell'online; mi avvalgo dei DVD che riviste come la vostra mettono a disposizione per valutare e aggiornare i videogiochi; ma, ripeto, non ho Internet. E allora, dov'è il problema? Ho 48 anni, ho iniziato con un Commodore 64 per arrivare al PC in mio possesso ora, sempre solo e soltanto comprando giochi originali. Ripeto: originali (e... scusate, ma è una cosa di cui mi vanto). Ho sempre amato avere la mia bella custodia colorata, ben riconoscibile, con all'interno il manuale del gioco consultabile in qualsiasi momento. E se proprio ho "peccato", l'ho fatto in tempi lontani, quando prima di comprare un videogioco, non esistendo la possibilità di valutare i demo, provavo le copie pirata degli amici e decidevo se acquistare o meno il gioco originale. Esauriti la premessa e lo sproloquio iniziali, la domanda è: perché? Perché la tendenza delle case produttrici è quella di vendere e fare usare un videogioco a patto di attivarlo via Internet ? *Bioshock* sembrava solo un'eccezione, e invece. *Far Cry 2*, *NBA 2K9*, *Dead Space*, *FIFA Manager* o forse l'intera produzione EA per PC: tutti prodotti giocabili soltanto previa attivazione via Internet. E il sottoscritto che fa ? Facile, direte voi, si abbona a Internet. No, scusate (e ovviamente la mia è solo una provocazione), questa è la goccia che fa traboccare il vaso. Da domani, solo giochi pirata, visto che la politica delle case produttrici è "connessione o morte" (del software). Perché se le aziende hanno il diritto di tutelare i propri interessi, anch'io credo di avere quello di poter giocare in santa pace come ho fatto fino all'altro ieri, senza essere costretto a un'attivazione via Internet che, oltretutto (ma è solo una questione di principio), mi obbliga a un ulteriore esborso di denaro rispetto al prezzo del gioco. Alla redazione l'ardua sentenza.

Paolo Pitt


Alcuni giochi, fra cui *Bioshock*, richiedono l'attivazione obbligatoria tramite Internet.

Di solito, mi piace e trovo giusto prendere le parti dei giocatori la cui vita virtuale viene inutilmente complicata da sistemi di protezione invasivi e ogni altra diavoleria escogitata nel tentativo di porre un freno alla pirateria dilagante. In questo caso, però, non vorrei sembrarti polemica, però trovo un po' eccessivo lamentarsi per una cosa semplice come l'attivazione Internet "in sé". Tu sei libero di non voler usufruire di una connessione Internet a casa, ma è giusto prendere atto del fatto che, ormai, la presenza della Grande Rete in un'abitazione dotata di un computer è data per scontata. Nessuno ti chiede di sottoscrivere un abbonamento: per navigare online (e quindi attivare i giochi) basta infilare il cavetto telefonico nell'apposito ingresso del PC e, al massimo, spendere un'inezia per pagare quei pochi minuti di navigazione utilizzati. I videogiochi sono un hobby che richiede di mettere in conto alcune spese extra, come dei periodici aggiornamenti o, appunto, una connessione a Internet. Le software house spesso esagerano, nel tentativo di tutelarsi, ma non dimentichiamo che se certi furbacchioni non avessero pensato bene di boicottare il lavoro altrui creando crack di ogni sorta, al posto dell'attivazione via Internet, l'unica contromisura necessaria per sconfiggere la pirateria sarebbe ancora il caro, vecchio disco di cartone per generare password compreso nella confezione originale di Monkey Island 2 (obsoleto e facilmente aggirabile anche allora, a esser sinceri).

all'otto e mezzo! Idem per *King's Bounty: The Legend*, classificato come Gioco Consigliato con un voto pari a otto e mezzo, quando la media dava 8 (ok, qui lo scarto è solo di mezzo voto, ma si tratta sempre di un Gioco Consigliato). Ciò che mi chiedo ora è: c'è stato un errore dovuto a distrazione o si tratta di un criterio ben preciso? Se così fosse, potreste spiegarmi tale criterio? Non voglio fare il pignolo, è solo che, leggendo la pagina in cui vengono descritti i metodi di valutazione, si può leggere che quando viene dato un 9 (cito testualmente) "si inizia a parlare di capolavori". I chiarimenti che chiedo, quindi, servono solo a darmi una maggiore sicurezza quando vado a comprare un gioco da voi consigliato (visto che, per inciso, possiedo unicamente titoli originali, non faccio mai ricorso alla pirateria e quindi si parla di soldoni che spendo ogni volta), e non vorrei avere delusioni ritrovandomi tra le mani giochi belli, ma non eccellenti. Spero che questa mia e-mail possa contenere spunti interessanti per i lettori e non risulti un concentrato di banalità, e

IN BREVE

Ciao a tutti ragazzi, per prima cosa, vi faccio i complimenti per l'ottimo lavoro che, seguendovi da diversi anni ormai, reputo impeccabile. Vi scrivo perché, leggendo il numero di dicembre di GMC, sono rimasto colpito dalla lettera di Pepè, che per me ormai è diventato un mito. Credo che molte persone, non più giovanissime, dovrebbero cercare di avvicinarsi al mondo dei videogiochi come ha fatto lui. Anche a una certa età, è possibile dilettarsi con dei giochi virtuali e provare emozioni, e divertimento. Come vorrei che mio padre lo capisse, ma ormai è una causa persa.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

MEMENTO

Apriamo la nostra canonica passeggiata per il **Forum** con il **Thread** "aiuto, cerco un gioco recensito da GMC!" a cura di <u>SmoR</u>, apparso di recente nel **Canale** "Games Contact". Qualche anno fa, lessi una recensione su GMC di un gioco che era una brutta copia di *Fallout*. Prese un voto basso, 6 o 7. Non riesco più a ritrovare la recensione, qualcuno può suggerirmi il nome del gioco? Secondo <u>enricoros</u> si potrebbe trattare di: *Weird War?*, mentre il nostro <u>Paolo Paglianti</u> si sbilancia con un: *The Fall: last days of Gaya*, di cui fornisce anche il sito, **www.the-fall.com**. Ma poi accade quello che non ti aspetti! <u>Nemo Nihil</u>: No, Capo – e chiedo umilmente perdono per il mio spregiudicato tentativo di correggerti – credo che l'amico non alluda a *The Fall*: infatti si beccò una recensione di 2 pagine, curata dal Giongiani, con un giudizio finale più che buono. Azzardo, setacciando la mia memoria archivistica di GMC, un gioco di basso profilo epigono di *Fallout*, *MetalHeart Replicants Rampage*, forse? E infatti... <u>SmoR</u>: Sì, è proprio lui!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

VOGLIA DI BOTTE

Per la serie, a volte ritornano, ecco un Thread dedicato a un gioco abbastanza datato. Si tratta di "*Guilty Gear*: com'è?" a cura di <u>-AcidBurn-</u>: Oggi, mi è passato per la testa di guardare un po' di filmati di alcuni picchiaduro 2D, che preferisco nettamente rispetto ai 3D (eccezione fatta per *Soul Calibur*), e stavo cercando qualcosa per PC. Ho trovato un certo *Melty Blood*, assieme a vari *Guilty Gear*. Ora, la mia domanda è: sono per PC? <u>Spriggan</u>: *Guilty Gear* è un buon picchiaduro e per pochi spiccioli ne vale sicuramente la pena, però preparati a un prodotto tecnicamente vecchio. Non ha una curva d'apprendimento facilissima: ti consiglio il vecchietto nano (non ricordo come si chiama), è una potenza e all'inizio dovresti vincere con chiunque. Se *Guilty Gear* non è un granché, *Melty Blood* è letteralmente inguardabile!

mi auguro che tu possa rispondermi sul prossimo numero di GMC (tu, o la persona cui ti sembrerà opportuno girare questa mail). Un saluto a te e a tutta la redazione, siete i migliori.

Otto89

Caro Otto,
il voto globale che conclude la recensione non è una semplice media matematica dei giudizi parziali. Le voci come grafica, sonoro e quant'altro si riferiscono ad aspetti specifici del gioco esaminato, sono senz'altro determinanti ai fini della valutazione complessiva, ma non rappresentano gli elementi di un preciso calcolo aritmetico. Il voto globale è una questione più complicata e, esattamente al contrario di ciò che temi tu, vuole essere un modo per permettere al lettore di capire dove collocare il titolo in questione nel panorama globale. Ciò significa che per prima cosa vengono valutati i singoli aspetti con i cosiddetti voti parziali, poi (e qui arriva la parte complicata) si assegna il globale tenendo presente anche i giudizi ottenuti



La redazione risponde Spore? Stupisce ma non appassiona!

Cara Nemesis,
permettimi di parlare di *Spore*. Editor sensazionali: duttili, semplici e assolutamente strabilianti nei risultati che consentono di ottenere. Avrebbero potuto offrire qualche forma base in più e ciò lo dimostra il disco-pack-oggetti di *Spore* recentemente messo in vendita. Ma non è questo il punto. Anzi, questa è una vecchia polemica fra gli appassionati di *The Sims*: ovviamente, EA non sarebbe se stessa se non rispettasse una tradizione già collaudata, facendo anche di *Spore* un gioco venduto a rate. Il vero problema, che ha causato la delusione dei più, è stata la promessa tradita della "genesi assoluta", ossia quella di un programma dalle infinite potenzialità che, finalmente, avrebbe messo il giocatore al centro della creazione del suo personale universo virtuale. Gli editor, pur nella loro peculiarità, non sono lontanamente sufficienti a soddisfare queste ambiziose prospettive. Si parlava e si parla ancora di pietra miliare nella storia dei videogiochi, ma in che senso? Ho giocato a gestionali più datati che, tuttavia, offrivano sfide maggiori ed erano più avvincenti! Mai sentito parlare, per esempio, di *The Nations* (JoWooD, 2001)? Simpatico, autoironico, coinvolgente e sì, economico. Aveva i suoi limiti, ma anche *Spore* ne ha tanti. [...]
Non sono una giocatrice frettolosa, mi piace assaporare tutti gli aspetti di un gioco. Tuttavia, dopo quindici giorni, *Spore* ha esaurito le sue magre attrattive: decisamente troppo poco tempo per un'esperienza che dovrebbe rappresentare una pietra miliare. Ma davvero può dare assuefazione? Lanciare una nuova moda, poi? Forse sono troppo severa, dopotutto *Spore* è praticamente l'insieme di 5 giochi in uno e gli si può riconoscere anche una certa originalità, pur mischiando temi già trattati meglio in passato. Inoltre, per alcuni rappresenterà un gradevole (e poco impegnativo) passatempo, alla stregua di un vecchio arcade, ma dalla grafica moderna. E poi, chissà che, a suon di espansioni, fra 4-5 anni non si trasformi in qualcosa di più apprezzabile. Comunque, come tanti altri, ho acquistato *Spore* appena uscito, dando fiducia alle promesse fatteci negli anni passati. Come recita il vecchio adagio, però, "fidarsi è bene, non fidarsi è meglio". Quando ho letto la vostra recensione su *Spore* lo stavo già provando da alcuni giorni. Mi è piaciuta la copertina di GMC, ma aveva poco a che fare con quello che in realtà si poteva vedere nel gioco; inoltre, mi ha colpito lo straordinario ottimismo che caratterizzava i vostri giudizi. Mi sono quindi avventurata su Internet: possibile che solo io trovassi dei difetti in questo "eccezionale capolavoro"? Poi, ho scoperto di essere in buona compagnia. Anzi, circolavano critiche ben più feroci e polemiche delle mie. Capisco che una testata giornalistica che si occupa di videogiochi non possa permettersi giudizi troppo severi su una creatura della grande EA, ma Longevità 9? Libertà d'azione 9? I.A. 9? Non è che un venticello birichino ha capovolto dei più meritati 6?
Mi ha fatto piacere scoprire che vi interessava l'opinione dei lettori su *Spore*. Sarebbe apprezzabile se poteste dare spazio sia a un commento positivo, sia a uno negativo, per "par condicio". Se sei arrivata fino qui, carissima Nemesis, ti ringrazio dell'attenzione. Vi leggo e vi leggerò sempre molto volentieri. Comunque la pensiate: siete sempre dei grandi!

Donatella

Cara Donatella,
fa sempre piacere leggere critiche civili e ragionate *(la lunghissima lettera di Donatella è stata tagliata per motivi di spazio, N.d. Nemesis)*. Vado subito al dunque. Nella mia recensione ho scritto che *Spore*, per la sua natura particolare, sarebbe stato adatto tanto ai giocatori occasionali quanto a quelli più accaniti. Alcuni, dopo averlo provato, si sono lamentati, dichiarandosi "giocatori accaniti insoddisfatti di *Spore*". Partendo da questa base, ti espongo brevemente le mie considerazioni.
Spesso, su Internet come nel mondo reale, fa molto più rumore chi si lamenta e grida allo scandalo. Ti assicuro che nel thread dedicato a *Spore* sul nostro forum ho ricevuto critiche molto meno garbate della tua e che molti hanno affrontato la faccenda con toni forti. Eppure, a ben guardare, sono in tanti ad aver apprezzato *Spore*, anche fra lo zoccolo duro degli appassionati di videogiochi. Ho degli amici cresciuti a pane e *World of Warcraft* che giocano molto a *Spore* e che, di tanto in tanto, mi contattano per mostrarmi le loro creazioni e raccontarmi le loro avventure galattiche. Perché, dunque, ho detto che TUTTI si sarebbero potuti godere *Spore*? Non perché le fasi strategiche sono più profonde e complesse di *Civilization* e *Total Annihilation*, ma perché ogni fase è costruita con intelligenza intorno all'editor: permette di scoprirlo, di sfruttarne tutte le potenzialità, e getta le basi per la partita vera e propria, che si svolge durante la fase galattica. Può piacere o non piacere, ma resto convinto che i risultati ottenuti da Will Wright, pur non essendo all'altezza dell'insensato "tam-tam mediatico" creatosi negli anni, siano eccezionali.
Nuova moda? Nuova tendenza? Sì, sono ancora sicuro di quanto ho scritto. *Spore* è il primo gioco a fare un uso tanto "democratico" dei contenuti creati dagli utenti, ed è il primo a metterli così al centro dell'esperienza. Come *The Sims*, si sta rivelando un grande successo tra i giocatori meno accaniti (perdonami, ma detesto il termine casual gamer) e questo è, a priori, un risultato notevole e da premiare.
Per il resto, *Spore* è un grande gioco, ma va capito e apprezzato: non è da paragonarsi agli altri titoli, ma deve essere considerato nella sua interezza e valutato secondo gli obiettivi che si era posto. Spero di averti chiarito la mia opinione. Hai giocato a *Spore* e ti sei fatta, giustamente, una tua idea che, come sempre, è la migliore delle recensioni. Ti invito, però, a dargli una seconda possibilità. In molti, secondo me, l'hanno trattato troppo severamente, perdendosi alcuni dei suoi grandi e indiscutibili meriti.

Fabio Bortolotti

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

NAVIGA CHE TI PASSA

Dal più generalista "Games Contact" spostiamoci ora nel canale PC per eccellenza, quel "Mondo Computer" in cui ci imbattiamo subito nel **Thread** "Rogue, un browser per gamer" aperto da juanpablo87:
GotGame ha distribuito Rogue, un browser per Internet specificamente concepito per essere utilizzato mentre si gioca. Secondo la software house, i giocatori passano un quarto del loro tempo in-game, in attesa che gli amici si colleghino. Che fare nel frattempo? Navigare, ovviamente! Rogue consente di avere il browser sempre aperto, con la finestra trasparente, in modo da non perdersi quel che accade sullo schermo. È possibile vedersi i video con una trasparenza del 50% e continuare a grindare senza problemi. Secondo Mark1nho è:
Ottimo! E non sarà utile solo per chi gioca online.



■ CERCASI ESPANSIONE DISPERATAMENTE
Recuperare l'espansione di *Neverwinter Nights 2* senza acquistare anche il gioco base sembra essere un'impresa più ardua del previsto.

"Non ho Internet. Non ne sento il bisogno"

da Internet forzato – Paolo Pitt

dagli altri giochi del genere nel corso dei mesi precedenti. Senza contare che, in certi casi, i parziali rischiano di risultare devianti: se, per esempio, un titolo è ottimo sotto tutti i punti di vista, ma l'audio è ridotto ai minimi termini o assente, un pessimo voto alla voce "sonoro" (laddove il sonoro non è poi determinante, vedi puzzle game o giochi di logica) non rischierebbe di compromettere la media finale? È chiaro che, comunque, il globale si discosta di poco dall'eventuale media ottenibile con dei calcoli matematici, così com'è chiaro che qualche volta un errore umano nella valutazione può persino scappare. Non devi sentirti ingannato dalla discrepanza fra media e globale: se un gioco si è meritato nove, puoi star certo che si tratta di un titolo da avere a tutti i costi. Non dimenticare, però, di leggere sempre attentamente il testo della recensione: potresti scoprire che, nonostante il voto altisonante, quello potrebbe non essere un gioco in grado di incontrare il tuo gusto. E allora sì che sarebbe una delusione.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

ATTACCO NUCLEARE GLOBALE

È uno dei giochi del momento, se non proprio il videogioco del momento! Stiamo parlando di *Fallout 3*, che chiaramente si è guadagnato una cospicua serie di **Thread** sul **Forum**, tra cui "info su *Fallout 3*" di misiddia: Sto per comprarlo. Volevo sapere se il mondo di gioco è fisso o è in continuo mutamento? Per esempio, se sto in una casa e lascio passare un po' di tempo, verrò attaccato da qualche bandito/mutante che passa di lì? Subito la parola a Clank270: Il mondo di *Fallout 3* è in costante cambiamento, ma se stai in una casa, certo non verrai attaccato. Cosa che invece succederà se starai in spazi aperti, dove può capitare di incontrare banditi e mutanti. Dopo una simile notizia, il successivo **Post** di misiddia non poteva che essere: Ottimo, oggi pomeriggio questo gioco è mio!

IN BREVE

Con questa lettera vorrei salutare Pepè e dirgli che mi piacerebbe stringergli la mano perché è un grande! Ciao Pepè, continua così, sei tutti noi!

Otherland81

Un grande eroe, il nostro "nonno adottivo", che salutiamo volentieri ancora una volta. Otherland, prova a fare leggere la lettera di Pepè a tuo padre. Chissà, magari può servire a fargli cambiare idea!

Cara Nemesis, sai dirmi perché la scheda grafica GeForce 7500 LE di NVIDIA non è supportata da giochi come *Oblivion*, *Fallout* e molti altri? Conosci qualche modo per risolvere il problema? Grazie in anticipo.

Cersenersesus Kio

Non è strano che si riscontrino problemi di incompatibilità fra giochi e schede grafiche. Nella maggior parte dei casi, questi inconvenienti vengono superati grazie alle patch ufficiali (e non): puoi solo incrociare le dita e sperare che il gioco in questione sia omaggiato di un aggiornamento al più presto. Temo, però, che con *Oblivion* sia ormai il caso di metterci una pietra sopra.



■ Scoprire che la propria scheda video non è compatibile con alcuni giochi è sempre un'amara sorpresa.

CERCASI ESPANSIONE DISPERATAMENTE

Ciao Nemesis,
sono un affezionato lettore di GMC da anni e volevo raccontarti della situazione in cui sono incappato con il bellissimo *Neverwinter Nights 2*, da voi allegato

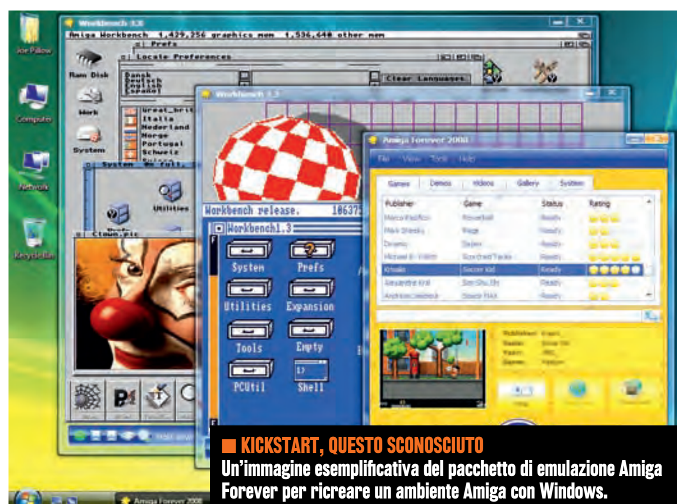
dal Forum di GAMES VILLAGE.it

ROMANZO CRIMINALE A CHI?

Restiamo nel poliedrico mondo del **Canale** "Games Contact" per andare a pizzicare una news postata nel **Thread** "Novità! Romanzo Criminale – il gioco" da ballo777. Ragazzi, ho letto una notizia dell'ANSA sul nuovo gioco online di "Romanzo Criminale". Ancora non l'ho provato, ma mi sembra veramente interessante. (ANSA) Su Internet impazza la Romanzo Criminale mania. Dopo il successo del libro, del film e della serie TV, ora dilaga il gioco di ruolo (**www.rcthegame.com**). Rika78 commenta la notizia dicendo di essere: Perplessa. Noto la tendenza a voler trasformare in personaggi quasi positivi i componenti di una delle bande criminali più feroci e sanguinarie degli ultimi cento anni. A quando il gioco sul mostro di Firenze? E su Bilancia? La sua opinione viene sposata in parte da Kronos21: Hai ragione Rika. Tuttavia, non posso non pensare al film "Il Padrino" o al gioco *Mafia*: è già successo che qualcuno facesse questo discorso. È una questione di moda. In questo momento, "Romanzo Criminale" fa tendenza. A mettere ordine nella discussione è poi intervenuto Barbich: Non è realmente legato al romanzo/film/serie, è un tentativo amatoriale di fare un gioco "ispirato a", come se io facessi un gioco gestionale su "Ladri di Biciclette". Un misero tentativo di capitalizzare sul successo di qualcun altro. Buono giusto per i giornalisti a caccia di ragioni per stigmatizzare i videogame.

"L'unico modo per avere l'espansione è stato ricomprare anche il gioco base"

da Cercasi espansione disperatamente – Feo



■ **KICKSTART, QUESTO SCONOSCIUTO**
Un'immagine esemplificativa del pacchetto di emulazione Amiga Forever per ricreare un ambiente Amiga con Windows.

con il numero di dicembre. Da grande appassionato di GdR, l'avevo già comprato 2 anni fa, ai tempi dell'uscita, spendendo i miei buoni 50 euro. Dopo il disappunto iniziale vedendo che nella rivista era incluso un gioco che già avevo, ho deciso di sfruttare la situazione per rigiocarlo insieme a un mio amico, cui ho regalato la versione allegata. Fin qui tutto bene, ma il problema è apparso quando abbiamo deciso di iniziare a giocare online. Visto che quasi tutti gli shard richiedono che sia installata anche l'espansione, siamo andati in un negozio per comprarla e lì abbiamo avuto la brutta sorpresa: erano disponibili solo la versione base o la versione Premium del gioco, che includeva sia *NWN 2* sia l'add on. Alla richiesta di comprare solo l'espansione, la risposta è stata che singolarmente non era in vendita (e questo è successo in più di un negozio), quindi l'unico modo per avere il disco aggiuntivo è stato ricomprare anche il gioco base. Adesso, tra le risate di molti miei amici che i giochi li scaricano, ho ben tre versioni originali di *NWN 2* che nessuno vuole acquistare di seconda mano, perché la CD-Key è usata. Non è la prima volta che mi capita, dato che mi era già accaduto con *Civilization IV* e relative espansioni. Mi chiedo: se è questo il modo in cui le software house ci trattano, non avrei fatto meglio a scaricare il gioco? Oppure, prima di comprare un titolo, bisogna aspettare che escano tutte le espansioni? Se pensi che la soluzione sarebbe stata di acquistarlo online, ti sbagli: con le spese di spedizione sommate al prezzo base si superava anche il costo del pacchetto Premium. Grazie per l'attenzione. Un saluto a tutta la redazione di GMC.

Feo

Quando leggo le peripezie di voi giocatori "onesti", non posso fare a meno di dispiacermi. Non so proprio che dire, caro Feo… purtroppo, quando i giochi iniziano ad avere qualche anno sulle spalle, diventa sempre più difficile recuperare le espansioni e l'impossibilità di contare sul mercato dell'usato peggiora ulteriormente le cose. Nonostante lo smacco subito, non cedere al lato oscuro. In certi casi, fra i giochi allegati a GMC, trovi anche le espansioni dei titoli più famosi. Non posso fare a meno di ricordare una mail giunta alla mia casella di posta e pubblicata in queste pagine pochi mesi fa, in cui si giudicava in maniera poco lusinghiera la scelta di allegare alle due edizioni di GMC (Budget e non) il gioco base *Dawn of War* e la sua espansione stand alone *Dark Crusade*. In fin dei conti, non si è trattato di un'idea strampalata. Che ne dite? È il caso di riproporre anche in futuro (se possibile) una simile iniziativa?

KICKSTART, QUESTO SCONOSCIUTO

Cara Nemesis,
non ho potuto fare a meno di leggere la risposta di Quedex, sul numero di dicembre, a Ennio riguardo l'emulazione dell'OS dell'Amiga. Quedex sosteneva che, per Windows, non c'è niente di meglio di Winuae e Winfellow. Ma ha dimenticato di dire che, per far funzionare a dovere i due emulatori, è necessario procurarsi il Kickstart (ovvero una specie di sistema operativo, che risiede nel chip ROM di tutti gli Amiga). Di questo programma, purtroppo non di pubblico dominio, esistono varie versioni tra cui le più famose 1.3, 2.0, 3.0 e 3.1, secondo l'Amiga che si vuole emulare (1.3 Amiga 500, 2.0 Amiga 500+ e 600, 3.0 Amiga 1200 e 4000, infine 3.1 Amiga cd32). Questi programmi sono acquistabili via Internet nel sito di Cloanto Amiga Forever (di cui non ricordo l'URL), o trasferibili da un Amiga vero al PC tramite un programmino come Twinexpress e cavo null modem. Oltre alla capacità di saper configurare i due emulatori, questo è tutto ciò che serve. Spero di non averti annoiata.

Turrican

Grazie della precisazione, Turrican, sono certa che Ennio troverà preziose le tue informazioni. A proposito: l'URL per acquistare il Kickstart è: **www.amigaforever.com**

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

TI MANDO DALL'ELFO...

Nelle pagine di GMC c'è il Botta & Risposta che toglie i giocatori dai pasticci, ma chi ha fretta di apprendere gabole e ricevere suggerimenti può rivolgersi al **Canale** "Trucchi e soluzioni" del **Forum**. Così ha fatto navaros nel **Thread** "Bloccato a *Overlord*, chiedo aiuto": Sono rimasto bloccato nella palude. Devo entrare nel castello in cui si trovano i Non Morti e la peste, poi nella tana dei serventi d'acqua, ma c'è una barriera "infetta" che non riesco a superare! Come posso levarla per entrare nella tana dei blu e andare avanti nel gioco? Troppo facile per Spriggan: Devi avere i serventi verdi per superarla, si trovano a Evergreen, dove c'è l'elfo che ha letteralmente messo radici.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

QUESTIONE DI WATT

Quando si parla di componenti per il PC, il **Canale** giusto su cui cliccare è "Hardware". Proprio qui, il nostro amico Rage ha aperto il **Thread** "Voglio overclockare": Mi dite come fare? Quali rischi corro? Posso farlo con la configurazione che ho in firma (Intel Core2 Duo E6550; P5LD2-x/1333; DDR-2 1GB/800; ATI X1650pro 256MB DDR2; 250 GB Sata2; alimentatore 500w 17A sulla linea +12v)? Ma soprattutto, mi conviene? Secondo Luckino: Ti converrebbe, perché hai una buona CPU. Però, non andrai molto lontano con quella mobo. Comunque a 2,8/3 GHz ci arrivi. Tra l'altro, Rage dice giustamente che: L'alimentatore lo cambio a breve. A proposito, meglio un LC Power Titan 560w o un Corsair vx450w? Anche in questo caso, Luckino ha il consiglio: Sono entrambi ottimi alimentatori, ma io andrei di Corsair…. Consiglio che però viene controbattuto da RS190: Però, se prende il Corsair, avrà a disposizione massimo 400w, mentre con il Titan 450 circa!

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Andrea Meteora
Bistekka
BlackJack4
Emanuele Duca
Hank_moody
Lorella
Marco B.
Marcolino
Mete O.
Skywalkerw
Stefano
Stefano84

Redattori Per Gioco Assassin's Creed

In bene o in male, *Assassin's Creed* ha fatto molto parlare di sé. Lo scopo ambizioso di Ubisoft Montreal era di ripetere lo straordinario successo della trilogia di *Prince of Persia*, provando a introdurre delle meccaniche di gioco innovative che avrebbero dovuto far urlare al capolavoro. Tanto giubilo iniziale, però, è stato stroncato da un male comune nei videogiochi, che spesso sancisce la differenza tra una pietra miliare e un giochino qualunque: la ripetitività. Ciò che rende speciale *Assassin's Creed* è la sua spettacolarità. Immaginatevi immersi in una città viva e pulsante come San Giovanni d'Acri al tempo delle crociate, dove per le strade affollate e polverose si mischiano genti di tutti i tipi. *Assassin's Creed* introduce uno standard del tutto nuovo in questo senso, riuscendo a darci una piacevolissima sensazione di fisicità quando si ha la possibilità di vedere Altair girovagare tra queste folle, facendosi largo con circospezione oppure, se inseguito, a suon di vigorose spallate, col costante rischio di perdere l'equilibrio e, così, anche il vantaggio accumulato sugli inseguitori. Avvicinandosi di soppiatto a un nemico, senza che lui si accorga di voi o prima che abbia modo di reagire, è possibile portare a termine degli assassini furtivi, rapidi, belli da vedere e terribilmente letali, che non lasciano scampo al malcapitato. Se, invece, si predilige uno stile più aggressivo e diretto, allora la probabilità che veniate circondati da truppe di nemici pronti a farvi la pelle non è tanto remota, ma uscirne indenni senza neanche un graffio non sarà affatto un'impresa ardua. Le missioni sono una sfrenata semplificazione del lavoro svolto da un assassino: recati in quella città, trova qualche informazione sul bersaglio e, quando ne sai abbastanza, eliminalo. Se avete intenzione di ispezionare e gustarvi la città alla ricerca di qualche missione secondaria, preparatevi a un'altra doccia fredda, perché queste sono una la fotocopia dell'altra. Un altro aspetto che non convince è il sistema di combattimento, centrato sulla spettacolarità: si può tranquillamente affermare che alla base di ogni lotta ci sia la sola e semplice pressione del tasto di attacco, scandita dai ritmi dettati dagli avversari di turno. Una volta eseguita questa operazione, vedremo Altair schivare, parare, contrattaccare, spintonare; tutto mentre il giocatore assiste impotente. La trama rappresenta l'ancora di salvezza dell'intero titolo ed è una storia intricata che fonde insieme passato e presente e prende vita attraverso i ricordi genetici di un ragazzo qualsiasi chiamato Desmond Miles, discendente del mitico Altair. *Assassin's Creed* non è, purtroppo, il capolavoro che molti si aspettavano e altro non può offrire se non le basi per un lavoro futuro che ne riprenda e migliori le tematiche.

Kaiserfranz



Il difetto più evidente di *Assassin's Creed* è la monotonia, ma il gioco può contare su un alto indice di spettacolarità.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

Preinstalliamo software Microsoft® originale

É tempo di DIVERTIRSI.



Con la piattaforma AMD GAME! potrai vivere un'esperienza di gaming senza pari, grazie ad un PC potenziato e semplice da utilizzare. Per ottenere le naturali performance multi-core e le potenzialità grafiche in HD di cui hai bisogno per giocare con i giochi di ultima generazione, non dovrai partire da zero ma sarà sufficiente avere un PC dotato di piattaforma AMD GAME!: combinazione perfetta di componenti e tecnologie innovative che semplificano e potenziano il gioco.



Affidabilità

- Per farti vivere un'esperienza di gaming intensa e straordinaria, AMD ha testato i giochi di ultima generazione, l'hardware e i componenti. Non dovrai conoscere tutti i dettagli del tuo PC per iniziare a giocare!

Semplicità

- Immagina una piattaforma per PC nella quale i componenti sono stati perfettamente combinati per ottenere l'alta qualità di gioco che hai sempre desiderato.

Innovazione

- Con le schede grafiche di ultima generazione ATI Radeon™ HD e i potenti processori multi-core nativi AMD Phenom™ X3 e AMD Phenom™ X4 avrai tutto sotto controllo. Esperienza visiva senza pari, nitidezza e precisione d'immagine con Microsoft®DirectX®10.1, supporto video HD 1080 e audio.

Lasciati sorprendere dall'incredibile esperienza visiva di gioco con le prestazioni ultra della piattaforma AMD GAME!.

winblu®





Potenza allo stato puro con Winblu Excite: basato su piattaforma AMD Game! e sistema operativo Windows Vista Ultimate™, ti regala velocità di elaborazione supersonica e grafica spettacolare, per varcare le frontiere dell'iper-realismo e giocare come mai avevi sperimentato prima.

WINBLU Excite4 D9950

- **Processore AMD Phenom™ X4 9950 Quad-Core Black Edition** (2.6 GHz, 2 MB cache L2)
- **Chipset AMD 790GX**
- Memoria RAM 4GB DDR2 PC2-8500 Corsair 1066MHz
- **2 Hard Disk 750GB WD SATA2 7200 rpm**
- **Scheda video Sapphire ATI Radeon™ HD4870 X2**
- **Masterizzatore DVD Blu-Ray LG + TV Tuner MSI**
- Cabinet ATX midi tower, con alimentatore 620W + doppia ventola Coolermaster
- **Sistema Operativo preinstallato Windows Vista™ Ultimate**
- **Microsoft Office Home & Student 2007**
- **Microsoft Live™ OneCare™ 2.0**
- **Garanzia 2 anni on site**







www.winblu.it

http://www.microsoft.com/genuine
Solo il software Windows® originale ti assicura il livello di prestazioni di cui hai bisogno

Per saperne di più, visita il sito: http://game.amd.com

AMD
The future is fusion

*1080p-capable monitor required

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**



Per capire davvero *Bioshock*, può essere utile, se non indispensabile, leggere i romanzi di Ayn Rand.

Gentile Matteo,
mi chiamo Alessandro Pennati e sono uno studente di Linguaggi dei Media, presso l'università Cattolica di Milano. Ti scrivo questa mail, perché è mia intenzione affrontare come oggetto di tesi una trattazione del medium in questione.
Ciò che mi ha in qualche modo aperto gli occhi, è il concetto di "videologie", intendo le profondità semantiche, culturali e sociali, che costituiscono le fondamenta di un gioco. Parlo di giochi come *America's Army*, *Tom Clancy's Ghost Recon* e la serie di *Call of Duty* che, secondo me, possono rientrare in ciò che tu chiami "macchina della guerra" (l'esempio che mi ha sconvolto è quello di *Soldier of Fortune*: se uccidi i civili americani, il gioco finisce; se uccidi quelli iracheni, la tua lotta "per la libertà" continua senza problemi. Agghiacciante). Confesso che mi piacerebbe intraprendere un discorso analogo, poiché il medium videoludico è da sempre relegato ai margini della cultura, quando invece, grazie anche alle cifre astronomiche che sta raggiungendo la sua industria – ormai sul trono rispetto a quella cinematografica – è tra le forme culturali attualmente predominanti (basti vedere Hollywood: se prima era il gioco ad attingere dal suo parco di prodotti e tecniche, ora c'è una sorta di inversione di tendenza, sebbene sia comunque presente un'interrelazione naturale tra i due sistemi mediatici). Mi piacerebbe, soprattutto, affrontare anche il discorso morale del mezzo, ma senza buttarmi sulla censura, la violenza e i temi più caldi per l'informazione "generalista". Intendo proprio la moralità che emerge dal software, la sua (appunto) v-ideologia, ciò che comunica e che instaura con il giocatore. Per questo, pensavo di prendere come casi da analizzare due delle opere più importanti degli ultimi anni: *Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots* (un protagonista sul viale del tramonto; la prima cosa che dice, e la prima cosa che vediamo e sentiamo è: "The war has changed" – La guerra è cambiata – e noi sappiamo già che è così, ma non come,e non possiamo immaginare quanto la "fantapolitica" di Hideo Kojima sia tale, o quanto invece sia davvero affine alla realtà) e *Bioshock* (un mondo che nasce dall'Utopia, e che s'inabissa in essa; che produce il terrore dell'uomo per le profondità non della natura, ma del suo pensiero, è forse la rappresentazione digitale più fedele alla frase di Nietzsche: "quando guardi a lungo nell'abisso, anche l'abisso guarda dentro di te"; forse esagero, ma è un gioco che racchiude miriadi di aspetti sociali e filosofici). La mia correlatrice mi consigliava di prendere anche un terzo caso, ma qui non saprei e ti chiedo qualche dritta anche in relazione a una bibliografia adeguata da tenere in considerazione (*Manhunt*? Ok, è abusato e polemizzato, perfettamente in linea con la politica di Rockstar Games, ma da esso emerge, comunque, un voyeuristico nichilismo, tanto caro alla nostra epoca).
Forse ti ho annoiato con cose futili o con incredibili cavolate, dettate da uno studentello che è un giocatore e che, al contempo, vorrebbe essere anche un "ludologo" in grado di padroneggiare la semiotica e la semantica di un mezzo tremendamente affascinante e in costante evoluzione. Saluti e buon lavoro.
Alessandro Pennati (alexpennati@alice.it)

La dimensione etica del videogioco è un tema di grande interesse, sorprendentemente trascurato dai media specialistici e da gran parte dei giocatori. Eppure, una disamina ideologica dei prodotti della *cultura popolare* dovrebbe essere una delle priorità dei consumatori di media. Sono fermamente convinto che sviluppare uno spirito critico sull'aspetto "politico" del videogioco ci aiuterebbe a comprendere meglio la società in cui viviamo. Come ha scritto Marshall McLuhan oltre quarant'anni fa: "I passatempi prediletti di un popolo rivelano molte cose". Due volumi essenziali per la tua tesi sono "Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames" di Ian Bogost (MIT Press, 2007) e "The Ethics of Compyter Games" di Miguel Sigart (MIT Press, aprile 2009). Un'analisi adeguata di *Bioshock* richiederebbe una lettura approfondita dei romanzi di Ayn Rand, in particolare "Il tema. La rivolta di Atlante" e "La fonte meravigliosa" (editi in Italia da Corbaccio). Il primo, in particolare, riassume l'etica oggettivista di Ayn Rand, fondata sulla difesa del capitalismo, della ragione e dell'individualismo che fa da colonna portante dello splendido gioco di 2K Games. Se vogliamo studiare i videogame, dobbiamo smettere di ragionare in termini di compartimenti stagni e ricorrere a scuse ridicole ("Sono solo giochi") per mascherare un'ingiustificabile pigrizia mentale. I videogiochi sono espressione della nostra cultura e solo un'analisi culturale può aiutarci a comprendere davvero il loro impatto e influenza.



FILOSOFIA SPICCIOLA

Paolo 'Outlander999' Minisini cita un eccezionale gruppo napoletano, "gli ATARI (da non confondere con i ben più famosi Atari Teenage Riot), composto da Player 1 e Player 2, autori di musica "indie" che miscela Air e Daft Punk, Blur e Depeche Mode, con un condimento abbondante di C64, MSX, NES e 8-bit sound in generale.
Li trovo orecchiabili e interessanti nelle atmosfere e tematiche toccate dalle canzoni (il loro video di "8-Bit Love", per esempio, mi riporta alla mente certe sensazioni di "eXistenZ", oltre a ricordarmi la mia infanzia videoludica).
Li trovi su MySpace a questo indirizzo: **www.myspace.com/ataribboys**." Confermo su tutta la linea, Paolo! I Devita Bros (**luckydevita@gmail.com**) scrivono per segnalarmi che stanno lavorando a un machinima con *Dawn of War* e per confermare che la scena machinima italiana è in gran fermento. A questo proposito, citano Loris Rizzo, un altro baldo giovane che sforna filmati con *The Movies* a ritmi impressionanti: "Loris spazia tra molti generi e non ha paura di affrontare temi diversi nelle sue storie. Su YouTube trovi un mucchio di produzioni a cinque stelle: **http://it.youtube.com/lorisrizzo**". Consiglio a tutti i lettori di farci un giro.
Il fenomeno machinima, come altre forme di consumo creativo, è in forte crescita anche nel Bel Paese. Non ho dubbi che il Video Editor incluso in *Grand Theft Auto IV* (ancora una volta, la lunga attesa è stata ripagata con degli extra impareggiabili) incentiverà una nuova generazione di registi videoludici. I vincitori dell'ultima edizione del Machinima Film Festival (**www.festival.machinima.org**) confermano che questo formato ibrido sta rapidamente maturando.

essedi shop
quando pensi informatica
www.essedi.it

ASUS®
Rock Solid - Heart Touching

UNA TEMPESTA DI POTENZA

Scopri tutta la forza del nuovo PC Selecta FUN che grazie alla scheda grafica ASUS ENGTX280 con ben 1GB di memoria assicura prestazioni video da record per combattere tutti i nemici che il gioco Farcry2 compreso nel prezzo ti metterà davanti.

UN'ESPERIENZA DI GIOCO SUPERLATIVA CON LA NUOVA ASUS ENGTX280

La ASUS ENGTX280 permette un'esperienza di gioco caratterizzata da una grafica ultra realistica e coinvolgente, con in più effetti cinematografici dotati di elevati dettagli.





PC SELECTA
FUN G powered by ASUS **1.549€**

- Case HAF 932 EATX Black con alimentatore 850W
- **S/Madre ASUS P5QL-E, chipset Intel® P43, 4DDR2, 6xSATA, RAID, PCIe 2.0, Gigabit LAN, ASUS Express Gate™, audio alta definizione**
- Processore Intel® Core™ 2 Quad Q9400
- Memoria Ram 4GB(2GBx2)
- Hard Disk Barracuda 500GB SATA2 32MB
- **S/Video ASUS NVIDIA® ENGTX280 1GB, DualDVI, PCIe 2.0, HDTV, HDCP compatibile**
- **Masterizzatore ASUS DRW-2014S1T 20X DL SATA**
- Kit Microsoft® Office Ready trial 60gg
- Microsoft® Windows Vista™ Home Premium
- Gioco UBISOFT FARCRY2





UBISOFT



Trovi i PC Selecta nei negozi Essedi Shop ed Essedi Point in tutta Italia.

Diventa nostro partner commerciale

Numero Verde Essedi Shop 800-99.00.55



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

Ciao ragazze e ragazzi, anche questo mese mi sono prodigato per farvi avere i trucchi e i consigli che vi aiutano a vivere meglio. Be', adesso non esageriamo, diciamo che sono semplicemente delle dritte per giocare con più sorrisi e meno problemi.

L'INCREDIBILE HULK

B Ciao Skulz, ti scrivo perché mi sono bloccato in un livello del gioco *L'Incredibile Hulk*, esattamente quello in cui devo salvare Betty chiusa in una specie di contenitore con 4 generatori di corrente ai lati. In questo livello, oltre ai soliti nemici, ne devo affrontare uno in particolare chiamato Hulkbuster. Spulciando su Internet, sono riuscito a trovare la soluzione di questo gioco per Xbox, dove si diceva che, prima di fare fuori tutti i nemici più deboli, è meglio occuparsi dell'Hulkbuster, colpendolo con un Colpo Sismico per poi finirlo con un'Onda d'Urto. Ci ho provato e riprovato, ma niente. Forse devo colpirlo più volte, prima che la sua energia inizi a diminuire? Ti prego dimmi, tu come fare.

Simmanlil



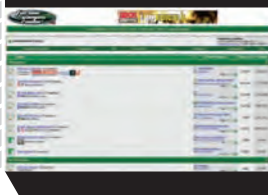
È verde, gigantesco e spesso molto arrabbiato, ma anche lui ha bisogno di consigli per vincere. È l'Incredibile Hulk.

R Ciao Simmanlil. In effetti Betty è stata catturata e di per sé non sarebbe un grosso problema liberarla, quanto meno non lo sarebbe per un tipo tosto come Hulk, se non fosse che la gabbia in cui si trova rinchiusa la ragazza è protetta da un campo di energia. Succede, così, che il nostro eroe non ci si possa avvicinare e non possa neppure cercare di distruggere i generatori di corrente. Poi c'è anche la masnada di nemici, a complicare ancora di più la faccenda. Ti consiglio di occuparti per primi degli elicotteri e i soldati, e solo dopo, quando la barra speciale è carica, procedere con il Colpo Sismico. Non ci sono trucchi in questo combattimento, bisogna solamente martellare l'Hulkbuster con le mosse speciali e il gioco è fatto. Infine, non rimane che liberare Betty e per farlo occorre sollevare di peso il nemico e scagliarlo contro uno dei generatori, salvo poi dover eseguire nuovamente tutta la procedura, combattimenti compresi, per disattivare completamente il sistema di protezione della gabbia.

RESIDENT EVIL 4

B Caro Skulz, faccio i complimenti alla vostra rivista, che è molto bella e completa. Ti scrivo per chiederti se è possibile avere i codici di *Resident Evil 4*. Inoltre, mi piacerebbe che a uno dei prossimi numeri di Giochi per il Mio Computer venisse allegato il gioco completo *Scarface*.

Riccardo



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ciao Skulz, ti scrivo per accorrere in soccorso di **Luca**, che nel numero 149 di GMC chiedeva aiuto per una missione di *Thief Deadly Shadows*." Ti lascio subito la parola, caro **Alessio**, rubo solo lo spazio per ringraziarti di cuore. "La soluzione è semplice, deve semplicemente portare un cadavere pagano sull'altare e colpirlo con una freccia, in modo tale da far uscire un po' del suo sangue. Per il muschio, invece, dovrebbe far uso delle sue frecce al muschio. Spero di essere stato d'aiuto. Alla prossima." Lo sei stato, amico. Come lo è stato anche **SlimShady**, che suggerisce a Luca di usare come cadavere portatore di sangue "La guardia stecchita che si trova prima di giungere all'altare con il mostro che gli gironzola intorno."

R "Ciao mitico Skulz," e ciao anche a te **Mirko**! "Ti scrivo per aiutare **Adriano**, che nel numero 149 chiedeva aiuto per *Splinter Cell: Chaos Theory*." Vai tranquillo, siamo tutti qui ad ascoltarti. "Allora Adriano, la causa dell'esplosione è che le bombe da disinnescare nella zona delle caldaie sono tre, non una. Una volta disinnescate tutte, Shetland fuggirà attraverso la famosa porta, tu potrai seguirlo e goderti una delle scene più belle di tutto *Chaos Theory*! Tanti saluti

La parola all'esperto Prince of Persia: I Due Troni

D Ciao Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto per il videogioco *Prince of Persia: I Due Troni* (è bellissimo!). Uso il gamepad e finora, incontrando non poche difficoltà, sono riuscito a proseguire da solo.
Ma adesso sono bloccato nell'Arena, senza via di fuga, e devo sconfiggere un mostro gigantesco. Mi viene suggerito di colpirlo agli occhi per accecarlo e quindi ucciderlo, e per fare ciò, devo salire in alto. Riesco, arrampicandomi, ad arrivare sulle due pedane e a saltare addosso alla creatura, ma vengo sempre sbattuto giù, sempre giù e poi ancora giù! E compare persino la scritta "Hai sbagliato il tempo riprova".
Ho provato e riprovato cambiando i tempi per saltare, ma invano.
Ti prego, aiutami, altrimenti sarò costretto ad abbandonare questo stupendo gioco.
Grazie e saluti.

Alessandro

R Ciao Alessandro, ma lo sai che non sei il solo ad avere avuto seri problemi con Klompa, il boss dell'Arena? Sono stati molti i lettori che ci hanno scritto sollevando la questione. Il tuo problema ha a che fare con il tempismo, perché da quanto scrivi appare evidente che stai seguendo la giusta procedura per attivare gli attacchi al rallentatore. Devi premere il tasto di attacco del pugnale nel momento esatto in cui lo schermo brilla. Tuttavia, c'è anche chi ha avuto bisogno di mettere da parte il gamepad e ricorrere ai comandi da tastiera per superare la prova. Fallo anche tu e, mentre esegui la sequenza d'attacco rallentata, premi il tasto direzionale **Giù** prima del secondo affondo di pugnale del Principe; poi, premi **Su** mentre schiacci anche il pulsante per l'affondo con la lama.

R Ciao Riccardo, mi sa tanto che non ci sono veri trucchi per *Resident Evil 4*, ma solo dei bonus da sbloccare. Tra gli oggetti più interessanti ci sono i costumi, che puoi ottenere completando il gioco almeno una volta, e i personaggi, che invece si sbloccano ottenendo almeno quattro stellette di valutazione al termine dei rispettivi livelli: Ada (Village), Hunk (Military), Krauser (Castle) e Wesker (Waterworld). Poi, ci sono anche le armi, tipo l'Handcannon, su cui però non è per nulla facile mettere le mani, visto che richiede ben cinque stellette di valutazione in tutti i livelli Mercenario con ogni personaggio. Mentre per il P.R.L. 412 basta, si fa per dire, completare il gioco a livello di difficoltà Professional.

CRYSIS WARHEAD

B Ciao Skulz,
implacabile risolutore di enigmi e battaglie, sono bloccato nella mensa della portaerei congelata di *Crysis Warhead*, dopo avere ucciso tutti i nemici che si trovavano al suo interno. Non so come uscirne e raggiungere il colonnello coreano, che dovrebbe trovarsi dall'altro lato della nave. Ti ringrazio anticipatamente e saluto la redazione di GMC.

Andrea

R Ciao Andrea, spero non ti dispiaccia se ti passo dei codici per "imbrogliare", perché non ho ancora avuto modo di superare la sezione di gioco di cui parli. Dunque, inizia a creare una copia di sicurezza del file **diff_easy.cfg**, **diff_normal.cfg** o **diff_hard.cfg** (il nome varia in base al livello di difficoltà che stai affrontando) e apri quello che andrai a modificare con il **Blocco note** di Windows. Ti faccio presente che i file si trovano nella directory **crysis warhead\game\config**, quindi sposta la tua copia di sicurezza in un'altra cartella. Dopo avere aperto il file, aggiungi la stringa **con_restricted = 0** per sbloccare i trucchi e inserisci le righe indicate qui di seguito per ottenere l'effetto desiderato. Ricorda di salvare le modifiche quando chiudi il file e buon divertimento! Con **ai_IgnorePlayer = 1** diventerai invisibile ai nemici, mentre il classico **g_godMode = 1** ti renderà immortale. Per le munizioni infinite, puoi usare **i_unlimitedammo = 1** e per rimuovere i limiti sulle armi digita **i_noweaponlimit = 1**. Infine, se ti garba l'idea di correre più velocemente, aggiungi la riga **g_suitSpeedMult = 2.85**, oppure la riga **v_goliathmode = 1** se ti interessa avere a disposizione dei mezzi di trasporto indistruttibili.

GIOCHI COMPUTER

SOLUZIONE NEL DVD!
All'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, nella sezione Mod, troverete la soluzione in formato PDF del fantastico *Fallout 3*, preparata dal nostro Mosè Viero!





Quesiti dal passato Zoo Tycoon 2

D Ciao mitico Skulz,
sto giocando a *Zoo Tycoon 2* e ho qualche problemino con la campagna principale. Infatti, incontro abbastanza spesso delle difficoltà finanziarie e non riesco a completare la maggior parte delle missioni per ottenere gli speciali oggetti da utilizzare in modalità libera. Potresti fornirmi il trucco per i soldi?
Ti saluto con la certezza che saprai aiutarmi.

Emanuele

R Ciao Emanuele, credo di avere a disposizione quello che fa al caso tuo: un bel trucchetto per farti diventare ricco sfondato! Attento, però: devi utilizzarlo prima di avere aggiunto qualunque cosa al tuo zoo, altrimenti funziona male. Dunque, devi semplicemente tenere premuti il **Maiuscolo** insieme al tasto **4**. Un'altra gabola che mi permetto di suggerirti consiste nell'aggiungere dell'acqua in ogni dove nel tuo zoo, così da veder lievitare i tuoi incassi.

da un affezionatissimo lettore a tutta la redazione e, soprattutto, alla bellissima Nemesis. Siete grandi, continuate così." Lo faremo!

D "Ciao, mi chiamo **Sergio** e ho comprato alcuni giorni fa il numero di GMC con *Neverwinter Nights 2*". Ottima scelta caro lettore, come possiamo aiutarti? "Adesso ho qualche problemino nello scontro del processo. Mi spiego meglio: il mio personaggio è stato accusato di aver sterminato un villaggio, quindi ho raccolto le prove, affrontato il processo e vinto. Purtroppo, i cattivi non hanno apprezzato e, avvalendosi di una vecchia legge, mi hanno fatto sfidare a duello da un bestione. Il mio personaggio è una delicata fanciulla che pratica le arti del sotterfugio ed è poco adatta al combattimento, quindi accetta di buon grado l'aiuto del nano che si offre per sostituirla nello scontro come suo campione. Affronto, quindi, Lorne e lo batto. Allora, un tizio (credo il giudice-sacerdote) proclama che giustizia è fatta e... non succede più nulla! Le fiamme che ostruivano le uscite dall'arena restano al loro posto!" Accidenti Sergio, per questo caso dovremo avvalerci della consulenza dei nostri più validi avvocati.

SCOOP
prima occhiata

RISEN

Un'isola vulcanica, spaventosi mostri e inquisitori guerrieri: ecco il mondo di *Risen*!

- **SVILUPPATORE** Piranha Bytes
- **GENERE** Gioco di ruolo d'azione
- **CASA** Deep Silver
- **INTERNET** http://risen.deepsilver.com

LE ARTI DELLA BATTAGLIA

Non molto è stato rivelato quanto al sistema di combattimento di *Risen*, di certo cuore pulsante della struttura di gioco. Stando a quanto ne sappiamo, sarà forte l'impatto di abilità e statistiche: a punteggi più alti corrisponderanno mosse più fluide ed efficaci, il giocatore potrà scegliere tra differenti tecniche marziali, ed eventualmente combattere con l'ausilio di due armi – possibilità sempre affascinante. Parlando di "ferri del mestiere", gli sviluppatori promettono strumenti di morte realistici e accuratamente disegnati, in linea con le atmosfere fosche del titolo. Non verrà trascurata la magia, nelle sue varianti runica e di trasformazione. Mutarsi in altre creature si rivelerà, oltre che utile in battaglia, fondamentale in certi frangenti della vicenda.

RISEN VI INDURRÀ A LUCIDARE LE SPADE PERCHÉ:

- **Offre un mondo coerente e aperto, completamente esplorabile.**
- **Non è il classico fantasy: scacciati Elfi e Orchi, largo a razze innovative.**
- **La varietà nel sistema di combattimento promette mazzate in grande stile.**
- **La storia si preannuncia complessa e intricata al punto giusto.**

VICENDA spinosa, quella dell'eredità di *Gothic*. Contesa fra la casa JoWooD, che attualmente detiene i diritti sul marchio, e il team di sviluppo Piranha Bytes, si perpetuerà nominalmente nell'annunciato *Gothic 4*.

A rivendicare la successione spirituale della saga giunge, però, *Risen*, e gli argomenti che sfodera sembrano essere più che convincenti. La sfida consiste nel mettere a frutto tutta l'esperienza di Piranha Bytes in un titolo centrato sul combattimento, ma al tempo stesso arricchito da una trama avvincente e soffuso di un'atmosfera densa e, se ci passate il gioco di parole, "gotica". I potenti mezzi di GMC ci hanno permesso di interpellare Björn Pankratz, project manager di *Risen*, che ci ha rivelato alcuni gustosi dettagli in relazione alla sua nuova creatura.

Sappiamo che lo sfondo di *Risen* sarà l'inquietante Isola Proibita, di matrice vulcanica: tutt'altro che un paesaggio da cartolina e delineato, a quanto sembra, con cura davvero encomiabile. Ogni singolo elemento del mondo di gioco verrà piazzato "a mano" dagli sviluppatori – nulla di generato casualmente, dunque – con l'obiettivo di far immergere il giocatore in un mondo privo di discrepanze evidenti.

Un mondo in subbuglio, però, da quando gli dei l'hanno abbandonato, lasciando campo libero a misteriose forze. L'Armata dell'Inquisitore, organizzazione dai modi spicci e dagli intenti oscuri, lotta per mantenere l'ordine

"NESSUN LIMITE ALL'ESPLORAZIONE, SALVO LA FEROCIA DEGLI AVVERSARI"

imponendo un ferreo coprifuoco e reclutando forzatamente gli isolani. Al giocatore la libertà di unirsi a tale severo esercito, così come di parteggiare per gli altri gruppi di potere, tra cui i fuorilegge guidati dallo sfuggente "Don": l'affiliazione a ciascuna fazione modificherà lo svolgersi della trama e garantirà l'accesso a stili di combattimento unici.

Resterà un punto fermo, peraltro, la possibilità di girovagare per l'isola – di dimensioni paragonabili alle mappe dei primi due *Gothic* – fin dal principio: nessuna limitazione, se non quella posta dalla ferocia degli avversari. La fauna del luogo dovrebbe risultare piuttosto originale e anche tra le razze senzienti figureranno facce nuove e culture originali, sulle quali, però, aleggia ancora il segreto (le indiscrezioni, al momento, non vanno oltre una particolare interpretazione degli Gnomi). L'ignaro eroe solitario che ci troveremo a controllare sarà, dal canto suo, inizialmente predefinito quanto ad aspetto e natura.

Se aggiungiamo una trama che lo stesso Pankratz definisce "davvero complessa", con tanto di bivi narrativi e una netta influenza delle azioni del giocatore sul destino dell'isola, possiamo capire come la pietanza tedesca sia abbastanza speziata da far venire l'acquolina in bocca non solo a chi ha amato *Gothic*, ma anche a tutti gli appassionati di giochi di ruolo d'azione.

GIOCHI COMPUTER



Effetti di luce e texture sembrano essere capaci di ricreare accuratamente l'ambiente dell'isola.



Gli sviluppatori ripongono grande fiducia nell'originalità delle creature di *Risen*.



L'Isola Proibita di *Risen* si preannuncia lussureggiante, ma intrisa di pericolo e di dettagli truci.



Le occulte motivazioni dell'Inquisizione rappresenteranno una delle forze motrici della trama.

DATA DI USCITA 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Piranha Bytes
- **Provenienza:** Germania
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Il nome Piranha Bytes è legato alla popolare saga di *Gothic*, unica serie sviluppata dallo studio nel corso dei suoi dieci anni di attività. Successivamente alla pubblicazione del controverso terzo capitolo, una sequela di divergenze ha spinto Piranha Bytes ad abbandonare la collaborazione con JoWooD, publisher tradizionale di *Gothic*. Forte di uno staff di venti professionisti, lo sviluppatore tedesco si sta dedicando allo sviluppo di *Risen*.
- **Li conosciamo per:** *Gothic, Gothic 2, Gothic 2 – La Notte del Corvo* e *Gothic 3*.

ATTENDERE PREGO!

Il cupo universo di *Risen* aprirà le porte agli eroi nel corso dell'anno.

STORIE A FUMETTI

In Italia ha ottenuto visibilità solo grazie all'omonimo film interpretato da Angelina Jolie, James McAvoy e Morgan Freeman, ma negli Stati Uniti il nome "Wanted" rimanda immediatamente alle cupe atmosfere del fumetto creato nel 2003 da Mark Millar. Più o meno dichiaratamente ispirato a "Fight Club" e "Matrix" nella caratterizzazione di personaggi e ambientazioni, "Wanted" narra le vicende di Wesley Gibson, archetipo del perdente che un giorno, dopo l'incontro con la bellissima Fox, scopre di avere davanti a sé una brillante carriera da super cattivo. La miniserie, un concentrato di sesso, violenza e azione adrenalinica, si è conclusa nel 2005 con la pubblicazione del sesto volume.

WANTED
WEAPONS OF FATE

Dopo fumetti e film, tocca ai videogame rispolverare il marchio "Wanted".

- **SVILUPPATORE** GRIN
- **GENERE** Azione in terza persona
- **CASA** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **INTERNET** www.grin.se

WANTED: WEAPONS OF FATE SAPRA' CONQUISTARVI PERCHE':

- È ispirato a un film e a un fumetto di successo.
- È un gioco d'azione con caratteristiche inedite.
- Ci saranno due personaggi giocabili.
- Graficamente è promettente.

DATA DI USCITA
INIZIO 2009

È già passato qualche mese dall'uscita nelle sale italiane di "Wanted", film d'azione con Angelina Jolie, ispirato al fumetto creato da Mark Millar nel 2003.

A dire il vero, il film non rispecchiava fedelmente la storia tracciata su carta e andava a sostituire i super cattivi in stile DC Comics dell'opera di Millar con una congrega di assassini pronti a tutto. *Wanted: Weapons of Fate*, realizzato dagli svedesi GRIN, si propone come ideale prosecuzione ludica del film, prendendo le mosse dai titoli di coda del lungometraggio per delineare una storia del tutto inedita. Nei panni del protagonista Wesley Gibson o di suo padre Cross, intraprenderemo un difficile percorso per diventare un superassassino senza rivali, tra personaggi sopra le righe e riferimenti concreti al mondo di "Wanted".

Weapons of Fate proporrà nuovi temibili rivali, riuniti nella Confraternita francese capeggiata dall'Immortale, un misterioso figuro affiancato dalla fascinosa assassina Araña e da Brummell, criminale che si cela dietro una facciata di sofisticata rispettabilità. Tipico gioco d'azione in terza persona, *Weapons of Fate* potrebbe sollevarsi al di sopra della pletora di titoli basati su licenze cinematografiche, grazie a una manciata di caratteristiche decisamente interessanti. Tanto per cominciare, sembra promettere bene l'effetto Curving Bullets, grazie al quale

"SARA' L'IDEALE PROSECUZIONE DEL FILM CON ANGELINA JOLIE"

il giocatore potrà modificare a proprio vantaggio le leggi della fisica e deviare la traiettoria dei proiettili.

Il Bullet Explosion, invece, sfruttando le collisioni dei proiettili a mezz'aria, creerà devastanti esplosioni capaci di eliminare un ampio numero di nemici. Infine, il cosiddetto Assassin Time appare come la caratteristica meno innovativa, trattandosi in sostanza del classico Bullet Time visto e rivisto in decine di altri titoli simili, dai tempi di *Max Payne* in poi.

Pur essendo un prodotto eminentemente d'azione, *Weapons of Fate* tenta anche la strada del blando tatticismo con l'introduzione delle fasi di copertura, massicciamente presenti nel contesto di gioco. Aspettiamoci, quindi, un buon livello di interazione tra il nostro personaggio e l'ambiente circostante, sempre sfruttabile nelle situazioni più complesse.

Al di là delle lecite perplessità che un gioco ispirato a un film riesce sempre a sollevare, *Wanted: Weapons of Fate* pare disporre di tutte le caratteristiche necessarie per imporsi all'attenzione degli utenti a caccia di un "action" di spessore. E poi, diciamocelo, GRIN è garanzia di qualità. L'uscita, prevista per il primo trimestre dell'anno, fugherà ogni dubbio.

GIOCHI COMPUTER

Le coperture avranno, in *Wanted*, un'importanza cruciale.

I nemici sono nascosti, ma con l'effetto Curving Bullets riusciremo comunque a colpirli.

In mancanza di armi, anche un calcio ben assestato può risultare utile.

Effetti di luce ed esplosioni saranno il marchio di fabbrica di *Wanted*.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: GRIN

Provenienza: Stoccolma

Nati nel: 1997

Storia: Fondata da Bo e Ulf Andersson nel 1997, GRIN ha sviluppato numerosi titoli per tutte le principali piattaforme di gioco. La recente espansione della società ha determinato l'apertura di studi a Goteborg, Barcellona e Giacarta, in Indonesia, per un totale di oltre 250 dipendenti.

Li conosciamo per: *Ballistic* e i due *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Attualmente, GRIN è al lavoro sul remake di *Bionic Commando*, previsto per quest'anno.

Per vivere le avventure di Wesley Gibson dobbiamo attendere ancora un paio di mesi.

Wor


Woman
IL PIACERE DI ESSERE DONNA
HEALTH/FITNESS
SENO DA STAR
PUOI AVERLO ANCHE TU
SPIRULINA
un superintegratore per l'ETERNA GIOVINEZZA
Rimedi alternativi
I fiori di Bach funzionano davvero
OVER SIZE E SEXY
chi ha detto che per essere belle bisogna essere magre?
10 PAGINE
Pilates
Yoga
Ginnastica
per essere IN FORMA
MEDICINA ESTETICA
macchie sulle mani
ADDIO!
I PIACERI
CUCINA LIGHT
BENESSERE LE TERME DI ISCHIA
SPORT TRENDY
Anna Safroncik per Woman

man

IL PIACERE DI ESSERE DONNA



Molti di noi hanno approfittato della pausa natalizia per godersi i tanti titoli che ci ha regalato questa prolifica stagione. E adesso? Abbiamo davanti un ricco 2009, che come al solito si preannuncia carico di annunci, novità e giochi. Buon anno a tutti, dunque!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Fabio Bortolotti

Strategia

CODENAME PANZERS: COLD WAR

I panzer di Atari pronti ad attaccare i nostri monitor.

GALLERY





DOPO i dissesti economici che avevano portato alla chiusura dello studio di Budapest di Stormregion, responsabile della serie di *Codename: Panzers*, era balenata la triste possibilità che questo *Cold War* non vedesse mai la luce.

Grazie all'interessamento di Atari, però, il progetto è di nuovo in carreggiata, e dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi a febbraio 2009. Il timone è ora saldamente in mano a Innoglow e Stormregion, che collaboreranno per rinnovare la serie con una campagna interamente dedicata alla Guerra Fredda. "L'intenso scenario della Guerra Fredda è uno dei periodi più dinamici e interessanti in cui ambientare un gioco", dice Phil Harrison, presidente di Infogrames (società madre di Atari), "con le innovazioni online di Stormregion, *Codename Panzers: Cold War* continuerà la storia di successo dei precedenti episodi."

Dal punto di vista delle meccaniche di gioco, la novità più rilevante riguarda il sistema basato sui punti d'interesse, posizioni strategiche sulla mappa che, se occupate, consentono di impiegare risorse aggiuntive, chiamare rinforzi e attacchi aerei.



Gli elementi tipici della serie torneranno alla grande in *Cold War*.

"Promette un nuovo livello di realismo nella simulazione delle intemperie"



Conquistando i punti strategici, si ottiene il diritto di chiamare potenti attacchi aerei.

Le unità di terra potranno ripararsi e utilizzare tattiche avanzate di copertura, e il loro movimento e il campo visivo saranno influenzati dalle condizioni atmosferiche, gestite dal potente motore Gepard3, che promette un nuovo livello di realismo nella simulazione delle intemperie e delle loro conseguenze.

Oltre all'immancabile campagna single player, *Cold War* includerà modalità online competitive e cooperative, con grandi possibilità di personalizzazione, sia a livello estetico (con divise e livree), sia a livello operativo, con tante scelte per armare i propri carri.

Dopo tutta questa incertezza, ci auguriamo che sotto l'egida di Atari lo sviluppo proceda senza intoppi e che i fan della strategia in tempo reale possano presto godersi un nuovo titolo a base di Storia e carri armati.

GIOCHI COMPUTER

Gioco di guida

COLIN MCRAE: DIRT 2

La leggenda di Colin continua a vivere con Codemasters.

Codemasters ha annunciato ufficialmente l'uscita di *Colin McRae: DiRT 2*, seguito del gioco di rally uscito l'anno scorso.

Come si può facilmente intuire, *DiRT 2* sarà dedicato alla memoria di Colin McRae, leggendario pilota da rally morto in un tragico incidente d'elicottero nel settembre del 2007. Questa decisione, presa da Codemasters insieme alla famiglia di Colin, viene spiegata così da Gavin Raeburn, senior executive producer dei Codemasters Studios: "Colin McRae viveva per la velocità, l'adrenalina e il divertimento del mondo rally. Fin dagli inizi del nostro lavoro congiunto, oltre dieci anni fa, fu in grado di cogliere il senso di libertà e uno spirito tale da far innamorare gli appassionati di rally".

Dal punto di vista tecnico, *DiRT 2* sarà basato sulla terza generazione dell'EGO Engine e sfoggerà una fisica aggiornata e un sistema di calcolo dei danni più sofisticato. Non mancherà nemmeno la modalità online, che permetterà ai giocatori di affrontarsi in emozionanti testa a testa su Internet.

Data di uscita: 2009
Internet: www.codemasters.com/dirt2/



L'ultima versione dell'EGO Engine promette meraviglie grafiche.

GdR

NOVITÀ PER FALLOUT 3

Tre espansioni a pagamento e un editor gratuito.

Bethesda, con un comunicato stampa che farà la gioia di tutti i fan del suo gioco di ruolo postatomico, ha annunciato una miriade di nuovi contenuti per *Fallout 3*.



Bethesda ha creato un mondo vasto e coerente. Ora anche noi avremo modo di riempirlo di contenuti.

Tanto per cominciare, presto sarà possibile scaricare gratuitamente il G.E.C.K. (Garden of Eden Creation Kit), un editor che permetterà agli utenti di creare contenuti aggiuntivi e condividerli online. Todd Howard, game director di *Fallout 3*, lo presenta così: "Abbiamo sempre concepito il mondo di *Fallout 3* come un punto di partenza per creare altri contenuti. Alcuni creati da noi, molti altri creati dagli utenti. Creare il proprio personaggio è divertente, ma anche inventarsi delle avventure può essere appagante. Non vediamo l'ora di toccare con mano i risultati che la nostra comunità otterrà utilizzando il G.E.C.K.".
Oltre a questa chicca gratuita, gli appassionati di *Fallout* potranno scaricare a pagamento *Operation: Anchorage*, espansione prevista per gennaio, che consentirà di affrontare una delle più grandi battaglie della storia americana grazie a una sofisticata simulazione bellica. In seguito, rispettivamente a febbraio e a marzo, Bethesda metterà in vendita anche *The Pitt*, espansione ambientata tra le rovine di Pittsburgh, e *Broken Steel*, centrata sulla Confraternita d'Acciaio. Insomma, nel 2009 avremo tanto *Fallout 3* da giocare!

Data di uscita: dicembre 2008 (G.E.C.K.), primo trimestre 2009 (espansioni)
Internet: fallout.bethsoft.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Booty	Capcom	Autunno
Alan Wake	Microsoft	2009
Anno 1404	Ubisoft	Marzo 2009
ArmA II	Bohemia Interactive	2009
Batman Arkham Asylum	Eidos	2009
Battlefield Heroes	EA	Primavera
Battleforge	EA	Inizio 2009
Bionic Commando	Capcom	Inverno
Codename: Panzers – Cold War	EA	Inizio 2009
Culpa Innata 2: Chaos Rising	Momentum	2009
Damnation	Codemasters	Inizio 2009
Dark Void	Capcom	2009
Dawn of War II	THQ	Inizio 2009
Demigod	Atari	Marzo 2009
Deus Ex 3	Eidos	2009
Diablo III	Activision/Blizzard	2009
Dirt 2	Codemasters	2009
Dragon Age	BioWare	Primavera
Duke Nukem Forever	2K Games	2009
Elemental: War of Magic	Stardock	2010
Elven Legacy	Paradox	Inizio 2009
Empire: Total War	Sega	Febbraio 2009
F.E.A.R. 2 Project Origin	Warner Bros	14 Febbraio
FUEL	Codemasters	Maggio
Ghostbusters	Atari	Giugno
Gray Matter	Anaconda	2009
Half Life 2: Episode 3	Valve	2009
Harry Potter e il Principe Mezzosangue	EA	Estate 2009
Hearts of Iron 3	Paradox	2009
Helldorado Conspiracy	Atari	2009
Heroes over Europe	Atari	Marzo 2009
Just Cause 2	Eidos	2009
Mafia 2	2K Games	2009
Metro 2033	THQ	2009
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	2008
Overlord 2	Codemasters	2009
Project Gray Company	EA	2009
Red Faction Guerrilla	THQ	2010
Risen	Deep Silver	2009
Rogue Warrior	Bethesda	2009
Silent Heroes	Paradox	Inverno
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno
StarCraft II	Activision/Blizzard	2009
Street Fighter 4	Capcom	2009
Supreme Commander 2	Square Enyx	2009
The Chronicles of Riddick: Assault on...	Atari	Aprile
The Sims 3	EA	Febbraio 2009
Wanted	Warner Bros	Aprile 2009
Wheelman	Midway	Inizio 2009

Strategia

MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM

Un grande ritorno per un venerabile gioco strategico.

Da videogiocatori, abbiamo affrontato decine di avventure in universi fantasy, vestendo i panni di impavidi eroi o di condottieri impegnati in epiche battaglie.

Nel lontano 2000, Microprose fece uscire un titolo che affrontava la vicenda da una prospettiva completamente inedita, ossia quella della gestione di un reame fantastico. Il giocatore aveva il compito di amministrare saggiamente ogni aspetto importante, assegnando quest e risolvendo i problemi più urgenti. Ora, a distanza di anni, Paradox Interactive e 1C stanno lavorando a un seguito, *Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim*, studiato per aggiornare le originali idee del primo capitolo agli standard odierni. Dopo l'annuncio di qualche mese fa, avvenuto quasi in sordina, il capo del team di sviluppo Alexey Kozyrev ha svelato alcuni dettagli che riguardano principalmente quelli che saranno gli abitanti del mondo di gioco: ogni tipo di personaggio e ogni classe avrà un comportamento ben definito, e reagirà diversamente agli stimoli che lo circondano.

Data di uscita: Primo trimestre 2009
Internet: www.paradoxplaza.com/



L'approccio di *Majesty 2* al mondo fantasy è decisamente fuori dagli schemi.

Strategia

SUPREME COMMANDER 2

Dal Sol Levante un sostegno ai "comandanti supremi".



Questa immagine si riferisce al primo episodio della serie, ma è lecito aspettarsi che Gas Powered Games mantenga uno stile grafico simile.

Il colosso nipponico Square Enix ha confermato un'inaspettata collaborazione con Gas Powered Games.

Il primo annuncio a sancire il patto è quello riguardante *Supreme Commander 2*, seguito del valido strategico in tempo reale uscito su PC nel 2007. Questa inedita unione sottolinea la nuova politica di Square Enix, volta ad abbracciare anche il mercato occidentale senza limitarsi ai suoi soliti prodotti pensati per il Sol Levante – principalmente, giochi di ruolo come *Final Fantasy* e *Dragon Quest*. Al momento di andare in stampa l'annuncio è già ufficiale, ma non si sa ancora nulla sulla data di uscita e sulle piattaforme coinvolte. Considerando, però, che il primo episodio è nato direttamente su PC, è lecito aspettarsi che questo interessante seguito possa materializzarsi presto sui nostri monitor.

Data di uscita: 2009
Internet: www.square-enix.com

Sistemi operativi

DIRECT3D WARP 10 E 10LEVEL9

Interessanti sviluppi sul fronte Windows 7.

Microsoft integrerà all'interno di Windows 7 due tecnologie particolarmente interessanti per i videogiocatori: Direct3D WARP 10 indirizzerà alla CPU le chiamate dirette alla più recente versione di Direct3D, emulando gli shader 4.0 in una modalità completamente software.

Direct3D 10Level9 sfrutterà, invece, gli shader 3.0 delle GPU di classe DX 9 per ottenere gli effetti visivi DirectX 10 a scapito delle prestazioni. Se la seconda funzionalità ha l'evidente scopo di offrire al giocatore la possibilità di attivare la modalità di rendering più evoluta in cambio di un calo della risoluzione, meno chiara è l'utilità dell'emulazione software, che anche in presenza del più veloce quad core risulterebbe inadatta all'esecuzione dei giochi. Forse, Microsoft pensa che la possibilità di sviluppare su una base comune sarà molto gradita ai creatori dei titoli cosiddetti "casual", tipicamente poco esigenti sul piano del calcolo, o forse il suo obiettivo è Larrabee, la soluzione video di Intel che, in realtà, sarà una CPU così specializzata nel calcolo in virgola mobile, da competere con le GPU dedicate.



Persino *Crysis* riesce a funzionare con WARP 10, anche se con prestazioni estremamente lente.

Internet: www.microsoft.com/windows/windows-7/

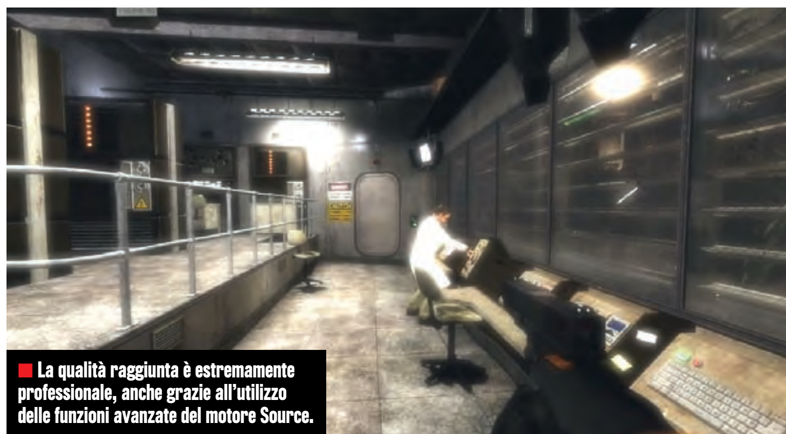
FPS

BLACK MESA

Un impressionante Mod ci riporta ai magici tempi del primo Half-Life.

Su Internet ci sono tanti appassionati di talento che investono il proprio tempo libero in progetti interessanti e ambiziosi.

Purtroppo, per ovvi motivi, non tutti questi progetti riescono a giungere al completamento. Con tali premesse, siamo felici di constatare che lo sviluppo dell'ambizioso *Black Mesa* procede a gonfie vele, come testimonia lo spettacolare trailer pubblicato online dagli sviluppatori. Si tratta di una "conversione totale" del primo *Half-Life*, pensata per sfruttare appieno le potenzialità del motore Source di Valve e delle recenti schede 3D. La qualità del trailer è a dir poco professionale, e farà correre un brivido lungo la schiena di tutti i fan del mitico Gordon Freeman. Ci auguriamo con il cuore che questo lodevole progetto venga completato al più presto.



La qualità raggiunta è estremamente professionale, anche grazie all'utilizzo delle funzioni avanzate del motore Source.

Data di uscita: Da confermare
Internet: www.blackmesasource.com

MMORPG

ADDIO A TABULA RASA

Con un triste comunicato stampa, NCsoft ha annunciato ai suoi giocatori che l'universo online di *Tabula Rasa* ha i giorni contati.

Gli utenti che hanno partecipato al gioco sono troppo pochi, quindi i server cesseranno di funzionare il 28 febbraio. Il team di *Tabula Rasa* promette ai propri fan che gli ultimi mesi saranno ricchi di eventi speciali e sottolinea che, a partire dal 10 gennaio, il costo di iscrizione sarà eliminato, lasciando a tutti gli effetti più di un mese di prova gratuito ai curiosi.

MMORPG

WORLD OF WARCRAFT

Altre espansioni per il MMORPG di Blizzard.

La recente uscita di *Wrath of the Lich King*, seconda espansione dell'immenso MMORPG di Blizzard recensita da GMC su questo numero, non segna certo la fine dello sviluppo del mondo di *World of Warcraft*.

Lo ha confermato in un'intervista lo stesso Mike Morhaime, amministratore delegato di Blizzard, rinnovando l'intenzione già annunciata in precedenza di far uscire un'espansione all'anno (anche se, considerando il tempo passato tra *Burning Crusade* e *Wrath of the Lich King*, è lecito aspettarsi dei tempi più dilatati). Morhaime, tra l'altro, si è anche pronunciato sul costo di abbonamento di *WoW*, che nei piani di Blizzard non verrà ritoccato né verso l'alto, né verso il basso.

Internet: www.worldofwarcraft.com



Considerando il continuo supporto dei fan, Blizzard conta di produrre contenuti per *WoW* per ancora molto tempo.

PILLOLE

STEAM SU LINUX

Sono sempre di più gli indizi che puntano a una versione Linux del client di Steam, al momento esclusiva Windows. L'ultima prova arriva dalla versione dimostrativa di *Left 4 Dead*, contenente delle librerie dedicate espressamente a Linux. Tutto questo rafforza anche le ipotesi che vogliono il motore Source in fase di conversione.

LICENZIAMENTI PER FUNCOM

Funcom ha licenziato il 70% dei suoi dipendenti negli Stati Uniti, andando a colpire principalmente i reparti dedicati al servizio clienti e al controllo qualità. Le cause potrebbero essere legate allo scarso successo di *Age of Conan*, che per il momento non sta ottenendo i risultati sperati.

ACTIVISION E SHREK

Pensando al suo pubblico più giovane, Activision ha pubblicato *Shrek Tutti al Luna Park*, una raccolta di 28 minigiochi con i protagonisti della popolare serie di Dreamworks. I piccoli fan potranno divertirsi con Shrek, Fiona, Ciuchino e tanti altri buffi personaggi, con sfide in

PILLOLE

ambientazioni ispirate ai film.

GHOSTBUSTERS A GIUGNO

In una conferenza stampa, Atari ha confermato che *Ghostbusters*, titolo ispirato ai mitici film sugli Acchiappafantasmi, uscirà a giugno. La fonte è lo stesso presidente Phil Harrison, quindi, salvo colpi di scena, avremo presto modo di infilare i nostri zaini protonici digitali.

Sussurri dalla Rete

***HOMEWORLD 3* IN SVILUPPO**

Pur non sbilanciandosi con annunci ufficiali, Jonny Ebbert di Relic Entertainment ha lasciato intendere che un terzo capitolo di *Homeworld*, l'apprezzato strategico spaziale, potrebbe essere in fase di sviluppo. Durante un'intervista, pur rifiutandosi di svelare dettagli ed eventuali date, Ebbert ha sottolineato l'importanza di *Homeworld* per Relic e si è detto emozionato all'idea di lavorare su un nuovo episodio. Incrociamo le dita e speriamo che queste parole si concretizzino presto in un annuncio vero e proprio.

MMORPG

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Nuove immagini e informazioni dalla galassia online lontana lontana.

Dopo essere rimasto per mesi nel limbo della non ufficialità e dell'incertezza, *Star Wars: The Old Republic* continua a mostrarsi ai suoi fan con altre immagini e informazioni.

I nuovi scatti, oltre a sottolineare la presenza delle immancabili spade laser, evidenziano anche la presenza dei Kel Dor, razza intelligente e abile nell'uso della Forza. La cura riposta da BioWare nel creare un mondo coerente con il canone di "Guerre Stellari" trapela da ogni immagine, e possiamo augurarci che lo sviluppo si concluda con un mondo tanto profondo quanto vasto. Speriamo, però, di vedere un piccolo miglioramento in fatto di grafica. Pur essendo ricca di stile, al momento, sembra leggermente al di sotto della media dei MMORPG più recenti.



La lotta tra Sith e Jedi sarà chiaramente uno degli aspetti centrali di *Star Wars: The Old Republic*.

Data di uscita: 2009
Internet: www.swtor.com

UN MMORPG SU DUNGEON KEEPER

La vecchia gloria di Bullfrog torna grazie a Electronic Arts.

EA ha annunciato una collaborazione con i coreani di NetDragon Websoft, finalizzata allo sviluppo di un MMORPG basato sulla licenza di *Dungeon Keeper*, mitico strategico sviluppato da Bullfrog e Peter Molyneux nel 1997. Il titolo sarà completamente in 3D, e utilizzerà creature e ambientazioni tratte dall'originale. Per rivedere un demone bilioso sui nostri schermi, però, ci toccherà aspettare un po', visto che al momento l'uscita riguarda solo i mercati orientali.

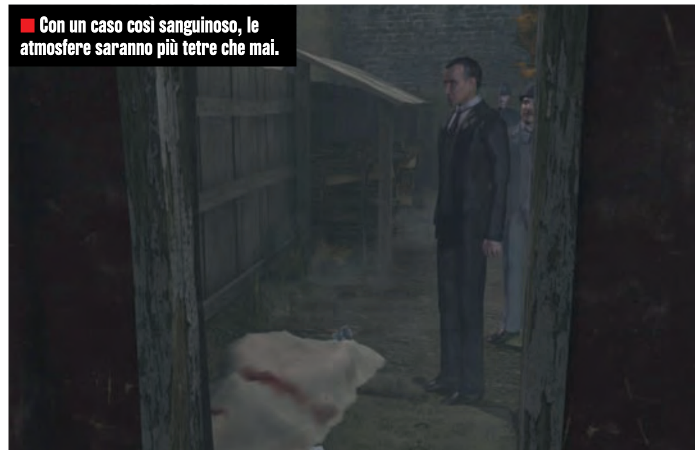
Avventura grafica

SHERLOCK HOLMES VS. JACK THE RIPPER

Elementare, una nuova avventura di Frogwares.

Frogwares e Focus Home hanno annunciato *Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper*, una nuova avventura grafica prevista per il marzo del 2009.

Il mitico detective dovrà fare i conti con il raccapricciante mistero di Jack lo Squartatore, protagonista di un'inquietante serie di brutali omicidi, tutti ai danni di donne. La principale novità rispetto allo scorso episodio (ricevuto con un moderato successo di vendita) è l'introduzione di diverse visuali tridimensionali, ottime per gustarsi il brivido delle indagini da più angolazioni. In ogni caso, la classica visuale tipica delle avventure punta e clicca sarà disponibile e, secondo i vostri gusti, potrete cambiare al volo l'inquadratura impiegata.



Con un caso così sanguinoso, le atmosfere saranno più tetre che mai.

Data di uscita: marzo 2009
Internet: www.frogwares.com

Horror

THE PATH

Cappuccetto Rosso sta per scoprire il lupo più cattivo che c'è.

Uno dei giochi più misteriosi tra quelli in sviluppo attualmente è, senza dubbio, *The Path*.

Lo strano titolo horror è basato sulla storia di Cappuccetto Rosso e la classica fiaba verrà riproposta con tinte estremamente oscure, che la rivisitano in chiave moderna e la condiscono con elementi disturbanti e inquietanti. Musiche industrial si alterneranno a tristi melodie, e il particolare stile grafico sarà arricchito da immagini in sovraimpressione e da improvvise visioni. Pur essendo un titolo indipendente, *The Path* potrebbe rivelarsi una sorpresa per tutti gli appassionati del brivido di classe.

Data di uscita: 2009
Internet: tale-of-tales.com



Mai una fiaba per bambini è stata raccontata in modo così inquietante.

ASSASSIN'S CREED 2

Ubisoft conferma lo sviluppo della seconda avventura di Altair.

La conferma è arrivata da un'intervista rilasciata dall'amministratore delegato Yves Guillemot.
Ubisoft, dopo il buon successo riscosso dal primo episodio, è "duramente al lavoro" su *Assassin's Creed 2*.
La scelta non è certo una sorpresa, specie considerando l'investimento pubblicitario e di ricerca fatto per il primo episodio.
Ciononostante, non ci è ancora dato sapere dei dettagli più succosi.
Ci auguriamo di avere presto notizie più complete in proposito, magari corredate da qualche prima immagine.

Picchiaduro

STREET FIGHTER IV

Nuove immagini per il picchiaduro di Capcom.

Con l'uscita ufficiale sempre più vicina, Capcom continua a sfornare nuove immagini del suo atteso *Street Fighter IV*, quarto episodio del titolo che lanciò la moda dei picchiaduro a incontri negli Anni '90.

Questa volta, sotto i riflettori troviamo Fei Long, il Bruce Lee della situazione, la giovane Sakura e Dan, una versione goffa e pasticciona di Ryu e Ken. La cattiva notizia è che, a oggi, Capcom non ha ancora confermato la data di uscita della versione PC, che ci auguriamo non essere troppo distante da quella console (20 febbraio). L'importante, in ogni caso, è che il genere dei picchiaduro, una vera rarità sui nostri monitor, tornerà su PC con un titolo sviluppato dai maestri di Capcom.



quando il gioco si fa duro



SOLO 77,00 €

ricevi 13 numeri più 13 DVD

In pratica è come ricevere 3 NUMERI GRATIS all'anno



PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer!** Nella versione **DVD**, **13 numeri** con soli

€ 77,00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25% Risparmi 3 numeri

Prezzo a copia Euro 5,92

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** **risparmi** anche **di più** con soli

€ 72,00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29,89% Risparmi 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato

Prezzo a copia Euro 5,54

Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmio** è ancora **maggiore** con soli

€ 68,00

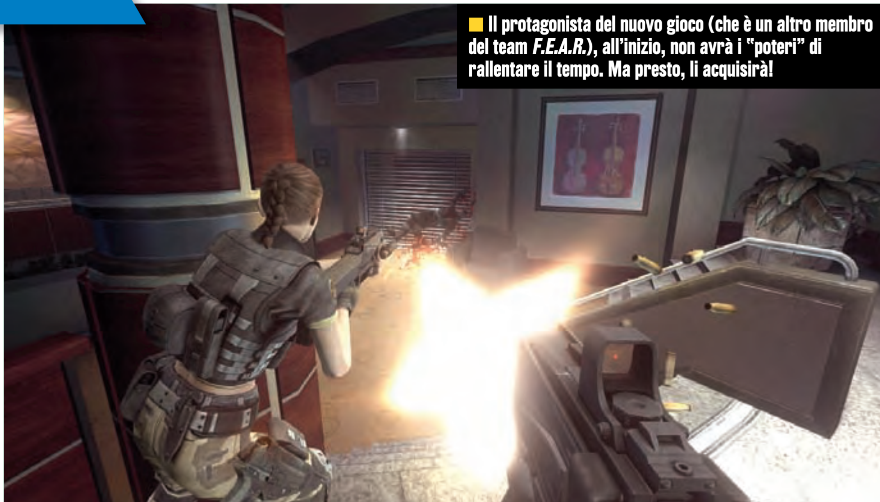
Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33,79% Risparmi altri 4 Euro + 1 Euro di bollettino postale. Risparmi 4 numeri rispetto a un nuovo abbonato

Prezzo a copia Euro 5,23

*Offerta valida fino al 26 gennaio 2009

ISTANTANEA SU: F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

- **Casa:** Warner Bros
- **Sviluppatore:** Monolith
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual core, 2 GB di RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** http://project origin.warnerbros.com
- **Nei Negozi:** 14 febbraio
- **Perché aspettarlo:** *F.E.A.R. 2* segna lo splendido ritorno di Monolith sulla scena degli FPS. Per quello che abbiamo visto, non tradisce minimamente le aspettative dei fan.



Il protagonista del nuovo gioco (che è un altro membro del team *F.E.A.R.*), all'inizio, non avrà i "poteri" di rallentare il tempo. Ma presto, li acquisirà!



La "storia" di *F.E.A.R. 2* viene scandita da incontri e avvenimenti piuttosto impressionanti: i balzi sulla sedia sembrano assicurati!



MULTIPLAYER

Più misterioso del passato di Alma, più segreto delle casseforti della Corporazione Armacham, il multiplayer di *F.E.A.R. 2* è avvolto da una fitta cortina fatta di "no comment" e "non ne parliamo al momento". Come ricorderanno i fan, Monolith pubblicò il gioco originale senza supporto multiplayer, che venne aggiunto da una "espansione" gratuita scaricabile dalla Rete. Il nostro sospetto è che in serbo ci sia qualcosa di interessante, ma dobbiamo aspettare il prossimo numero per dare anche solo una descrizione generica del multiplayer di *Project Origin*.

F.E.A.R. 2 – PROJECT ORIGIN

La paura ha il nome che merita, ora.

BUCHI NELLA TRAMA

Le due espansioni di *F.E.A.R.*, *Extraction Point* e *Perseus Mandate*, hanno "deviato" dalla trama immaginata da Monolith per *F.E.A.R.* e il suo seguito, al punto che alcuni personaggi chiave di *F.E.A.R. 2* sono... morti! Per questo motivo, Monolith farà semplicemente finta che le due espansioni narrino eventi da "realtà alternativa".

CHI segue con attenzione gli sparatutto in soggettiva da almeno quattro anni conosce *F.E.A.R.* e la sua splendida ambientazione.

Per chi se lo fosse perso (lo abbiamo allegato al numero di GMC di Dicembre 2007), il gioco narra le gesta di un team d'assalto che si trova tra l'incudine (un esercito molto particolare di mercenari) e il martello (una bambina che farebbe rabbrividire Stephen King e Clive Barker).

Che è un po' come dire che "Shining" è la storia di un albergo in mezzo ai monti o "The Ring" un film sulla telefonia fissa; uno dei due elementi che ha reso grandioso *F.E.A.R.* è proprio il modo di raccontare una storia, molto diverso dai soliti FPS in cui la trama è il classico apostrofo tra le parole "vi" e "ammazzo tutti".

Monolith, la casa di sviluppo cui si deve il primo *F.E.A.R.*, si era messa subito all'opera nella realizzazione del seguito, al punto da lasciare le due espansioni a team esterni. Beghe legali ed economiche (su cui non vogliamo soffermarci troppo) con Vivendi avevano però portato a una separazione: Monolith si sarebbe tenuta la "proprietà intellettuale" del gioco (quindi i nomi dei protagonisti, il design dei livelli, la bambina e via dicendo) e Vivendi il titolo.

La recente fusione di Vivendi con Activision/Blizzard, e la conseguente dismissione di moltissimi titoli (tra cui il seguito "nominale" di *F.E.A.R.*), ha avuto come effetto ultimo il fatto che il seguito di Monolith, nella nostra opinione l'unico fedele al titolo originale, riacquisisse il titolo che gli spettava: ecco, quindi, che *Project Origin* diventa il sottotitolo del ben più adatto *F.E.A.R. 2*.

In occasione di un tour europeo di Monolith, abbiamo incontrato Dave Matthews, uno dei producer di *F.E.A.R. 2*, il quale ci ha mostrato qualche nuovo livello del gioco. Innanzitutto, abbiamo parlato con lui del design dei livelli: "*F.E.A.R. 2* ha una varietà di situazioni ben maggiore rispetto al gioco originale, dove di fatto esistevano due scenari – gli uffici e i livelli a contatto con l'acqua. Nella nuova avventura, esplorerete una scuola elementare, un hotel, un ospedale e molto altro". Ciò significa anche una maggior longevità. Matthews, infatti, si è affrettato ad aggiungere: "*F.E.A.R. 2* è circa il 40% più lungo del predecessore: se per completare il primo titolo avete impiegato 12-15 ore, qui ve ne serviranno grossomodo 20".

Vedendo i nuovi livelli, segnatamente la scuola e l'hotel, ci siamo accorti che Monolith ha rivisto anche l'interazione tra il mondo paranormale e il protagonista. Alma, la bambina-fantasma, è come al solito bravissima a terrorizzare il giocatore con apparizioni fulminee, ma non disdegna nemmeno di acchiappare il protagonista per il collo e sbatacchiarlo a destra e a manca. Anche i nemici sono maggiormente diversificati: il gioco inizia 30 minuti prima della fine di *F.E.A.R.* e la cataclismatica esplosione, di cui sanno già i reduci del primo titolo, avrà un effetto sulla popolazione civile della sfortunata città.

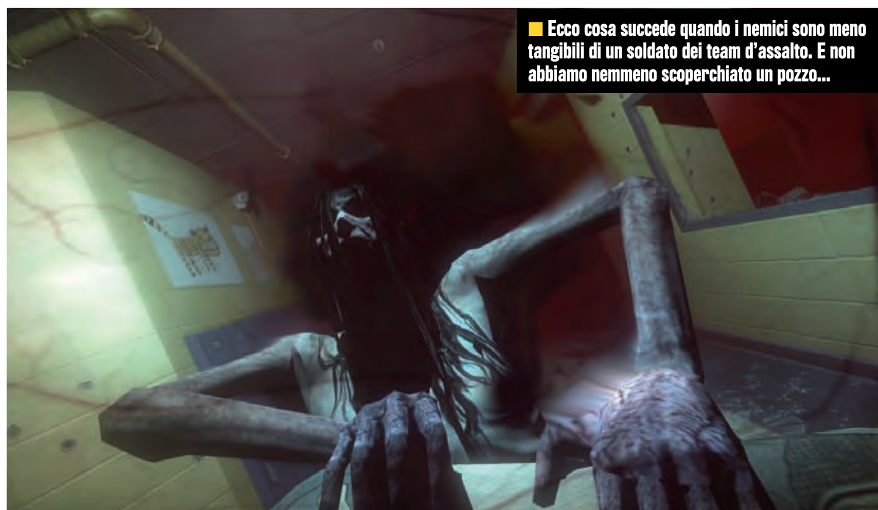
Alcuni individui particolarmente forti, però, sopravvivranno, vuoti contenitori dei poteri sovrannaturali scatenati da Alma. Questi esseri continueranno a ripetere gesti quotidiani, come chiamare un taxi o suonare un pianoforte per un pubblico inesistente. Purtroppo, se li disturberete avranno anche la pessima abitudine di risvegliare i morti e


Non mancano i flashback onirici, in cui un ospedale pieno di morti sgozzati e zombi si trasforma in un paesaggio a colori pastellosi, con altalene, nonni e nipotine.








Ecco cosa succede quando i nemici sono meno tangibili di un soldato dei team d'assalto. E non abbiamo nemmeno scoperchiato un pozzo...

SALVARE PER PAURA

Secondo Dave Matthews, producer di *F.E.A.R. 2 – Project Origin*, i quick save presenti nel titolo originale rovinavano l'atmosfera: "È difficile creare una situazione di tensione quando il giocatore sa che basta premere F9 non appena sente che è sul punto di incontrare dei nemici, o un'apparizione maligna". Per questo motivo, anche nella versione PC di *F.E.A.R. 2* sarà presente un sistema di salvataggio a punti. Secondo Matthews, i "punti" saranno posizionati in modo strategico e il giocatore non dovrà percorrere chilometri per arrivare a quello successivo. Visto che a GMC siamo tendenzialmente scettici verso questo sistema di salvataggio, Monolith ce la deve mettere tutta per non deluderci.

ARMI DEL TERRORE

Gli strumenti di morte di *F.E.A.R. 2* sono piuttosto simili a quelle del primo gioco. Monolith ha rivisto tutte le armi, però, eliminando le sovrapposizioni. Un esempio è costituito dal fucile al plasma, che riduceva i nemici in scheletri bruciacchiati. Il producer di *F.E.A.R. 2 – Project Origin*, Dave Matthews, ci ha detto: "Alla fine, abbiamo trasformato l'arma al plasma in un 'proiettore di globi' che hanno gli stessi effetti dell'arma precedente (ovvero, disintegrare i nemici) e che rimbalzano per tutta la stanza". Il protagonista del gioco potrà trasportare ben quattro armi e altrettante granate. Non mancherà la possibilità, in alcuni punti del gioco, di salire a bordo di un esoscheletro e seminare morte e distruzione con i cannoni d'assalto.





"MONOLITH SA BENE COME RACCONTARE UNA STORIA"

scatenarvi contro zombi dopo zombi.
Abbiamo scritto che il modo di "raccontare" l'affascinante vicenda alla base dei loro giochi è solo uno dei due elementi che caratterizza i lavori di Monolith. Il secondo è sicuramente l'Intelligenza Artificiale. Con *F.E.A.R.* questo aspetto mostrò significativi passi avanti rispetto ai tradizionali FPS, dove gli zombi essenzialmente si gettano in massa contro i vostri mitra e i soldati nemici si comportano in modo realistico soprattutto quando seguono delle scene "scriptate", ovvero preparate ad arte dai programmatori.

I team speciali di *F.E.A.R.*, invece, si muovono spinti da una I.A. particolarmente buona, che li fa sembrare realmente consci di quanto sta succedendo intorno a loro. In *F.E.A.R. 2*, l'Intelligenza Artificiale è stata ulteriormente migliorata. Secondo Matthews "i nemici possono ora adattare l'ambiente alle loro esigenze: per esempio, spostare un divano o ribaltare un tavolo per creare un riparo". E sarà in grado di farlo anche il giocatore, che ora può interagire con diversi oggetti dell'ambiente, per frapporre qualcosa di robusto tra se stesso e il fiume di piombo rovente del nemico.

A colpirci di *F.E.A.R. 2* è il fatto che il gioco è praticamente pronto, e il software è molto più stabile e robusto di tanti giochi già in scatola. Se Monolith e Warner Bros volessero, potrebbero pubblicarlo anche immediatamente. Purtroppo, dovremo aspettare metà febbraio per vederlo nei negozi: sul prossimo numero di GMC, se nessuna influenza malvagia ci mette lo zampino, troverete la recensione completa.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II*

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Relic Entertainment
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** Processore Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.dawnofwar2.com
- **Nei Negozi:** Febbraio 2009
- **Perché aspettarlo:** Il primo *Dawn of War* ci aveva letteralmente stregato con la sua inarrivabile giocabilità e con la sua longevità praticamente infinita. Tuttora, con le sue tre espansioni ufficiali, è uno degli RTS più giocati del pianeta.



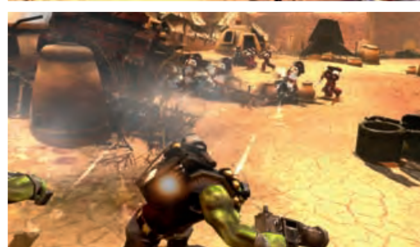
I mezzi di trasporto sono ben caratterizzati e rivestono una componente fondamentale nelle strategie di gioco.





Per avere la meglio sui devastanti Tiranidi, dovrete costruire un team molto equilibrato.





WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

Una nuova "alba di guerra" sta per sorgere sul pianeta RTS!

LA tattica vincente per completare la campagna single player in un qualsiasi strategico in tempo reale della passata e presente generazione è riconducibile a uno schema ben preciso.

Punto uno: recuperare un certo quantitativo di risorse. Punto due: costruire le proprie basi/strutture. Punto tre: sviluppare il proprio albero tecnologico (il famoso Tech Tree). Punto quattro: recuperare altre risorse. Punto cinque: costruire un'armata invincibile (sia in termini puramente numerici, sia per quanto riguarda il potenziamento delle singole unità) per sconfiggere l'Intelligenza Artificiale che guida le truppe/fazioni nemiche.

Sin dai tempi del sorprendente *Dune II* dei Westwood Studios (il capostipite del genere è stato creato nel lontano 1992), passando per il magnifico *StarCraft* di Blizzard (1998), fino ad arrivare al superlativo *Warhammer 40.000: Dawn of War* di Relic (2004), questa era la formula vincente adottata da ogni team di sviluppo per creare una campagna single player capace di conquistare il cuore di ogni fan degli RTS. Il suddetto schema ha funzionato bene per oltre un decennio, ma i ragazzi di Relic hanno deciso di non continuare in quella che possiamo definire una vera e propria tradizione videoludica, proponendo una nuova chiave di lettura del genere.

In attesa di recensire l'atteso secondo capitolo della serie *Dawn of War*, abbiamo inviato i nostri marine redazionali a scambiare quattro chiacchiere con gli sviluppatori, così da pregustare quella che si annuncia una nuova "alba di guerra" per il genere degli strategici in tempo reale.

Siete pronti a mettere da parte la ricerca forsennata di risorse per costruire basi e unità speciali? Siete pronti a dire addio alle legioni di truppe da macello che eravate soliti comandare? Se la vostra risposta è affermativa, significa che siete pronti ad accettare la nuova rivoluzione firmata da Relic: missioni più corte, una gestione più credibile delle coperture e delle abilità, uno sviluppo dei personaggi più particolareggiato (in perfetto stile gioco di ruolo) e il pieno controllo di una squadra d'élite di space marine vi stanno aspettando.

La vostra avventura inizierà con un Comandante (un Force Commander appartenente al Capitolo degli Space Marine dei Corvi Sanguinari) che sta attraversando lo spazio a bordo di uno Strike Cruiser battezzato Armageddon. Sul vascello, il vostro Comandante potrà equipaggiare la propria squadra con armi e corazze migliori e con una serie di gadget utili per completare le missioni che deciderà di affrontare (c'è una schermata apposita per la selezione). L'armatura riveste un ruolo essenziale nell'equipaggiamento da guerra dei vostri Space Marine: oltre a ridurre il danno, può garantire importanti benefici quali un incremento della velocità o una maggiore resistenza al fuoco nemico. Insomma, con la giusta attrezzatura è possibile garantire una maggior capacità di sopravvivenza della vostra squadra, permettendovi di combattere più a lungo. I gadget a disposizione (oltre alle armi) sono spettacolari e aggiungono una nuova dimensione alla componente strategica presente in *Dawn of War II*. Cariche esplosive, granate, mine e tutto il resto dell'arsenale preparato dai ragazzi di Relic garantiscono maggiori possibilità di copertura e d'attacco.

In *Dawn of War II*, la campagna è completamente nelle mani del giocatore: è consentito selezionare la missione da


Gli scontri tra gli eroi e i loro acerrimi nemici si preannunciano spettacolari e cruenti.




Il nuovo sistema di gestione delle coperture è fondamentale per contrastare le truppe nemiche.


Ogni razza potrà volare da un punto all'altro della mappa.


I ragazzi di Relic hanno sviluppato un numero maggiore di animazioni per questo secondo episodio.

UN PICCOLO GDR

La campagna di *Dawn of War II* si svolgerà su diversi pianeti e userete uno Strike Cruiser dei Corvi Sanguinari per trasportare la vostra truppa da una parte all'altra della mappa. Questo vascello è l'ideale per i combattimenti ravvicinati e per gli sbarchi, nonché come supporto per un bel bombardamento. Lo Strike Cruiser è fondamentale soprattutto perché consentirà al giocatore di personalizzare la propria squadra tra le missioni, scegliendo armi ed equipaggiamento. Durante ogni azione, il vostro team guadagnerà esperienza che potrà essere spesa per migliorare una delle quattro aree di sviluppo degli Space Marine: "Salute", "Combattimento a distanza", "Danno in mischia" ed "Energia". Una volta raggiunto un certo livello, sarà possibile sbloccare nuove strabilianti abilità.

IL MULTIPLAYER

Grandi novità attendono gli appassionati anche per quanto riguarda la componente multiplayer di *Dawn of War II*. Potrete acquistare l'attrezzatura per la vostra squadra senza dover sviluppare strutture di molteplici tipologie. In che modo? Catturando e tenendo per un certo tempo alcuni punti strategici sulla mappa, otterrete un certo quantitativo di risorse, che potrete investire per potenziare ogni singolo membro del vostro team. Le mappe di *DoW II* sono generalmente più piccole di quelle viste nel primo episodio e la durata dei match si è accorciata. Una volta scelta la razza tra le quattro disponibili (Space Marine, Orki, Eldar e Tiranidi), dovrete selezionare un Eroe. I ragazzi di Relic, per ora, non ci hanno fornito ulteriori informazioni sulle modalità di gioco e sul numero delle mappe disponibili.



"LA CAMPAGNA SINGLE PLAYER HA PRESO UNA NUOVA DIREZIONE"

affrontare in base ai segnali di pericolo o alle richieste d'aiuto che arriveranno. Gli Space Marine, infatti, colpiscono senza preavviso e combattono tutti i nemici dell'umanità, volando attraverso l'universo. Comunque, prima di prendere una decisione, avrete accesso a una serie di informazioni utili per valutare il da farsi. Nella nostra prova siamo andati in soccorso del capitano Davian Thule sul pianeta Calderis, alle prese con una fastidiosa invasione degli Orki. Nella mischia, mentre il nostro Comandante sgomitava nella marea verde, abbiamo utilizzato un'abilità speciale: in un baleno, il nostro eroe ha schiantato con la sua possente armatura i basiti Orki dello spazio. È qualcosa che abbiamo visto, finora, nei MMORPG e che mai ci saremmo aspettati di vedere in *Dawn of War II*!

La campagna single player del titolo di Relic ha preso una nuova direzione, focalizzandosi su battaglie "in scala" più piccole, con uno sviluppo della squadra in stile GdR e una trama che ricoprirà un ruolo essenziale nell'economia di gioco. Non aspettatevi, dunque, di massacrare freneticamente gli avversari a colpi di clic di mouse. *WH 40K Dawn of War II* richiede un approccio più ragionato, anche quando si devono affrontare ondate di alieni Tiranidi. Come in una partita a scacchi, ogni pezzo ha un punto di forza e uno debole, ed è necessario conoscere gli elementi del proprio team nonché potenziarlo adeguatamente, soprattutto per completare la modalità campagna.

Il nostro assaggio di *Dawn of War II* si è concluso affrontando, per l'appunto, i tanto attesi Tiranidi. Grazie all'aiuto dei ragazzi di Relic, che ci avevano fornito un team di Space Marine ben attrezzato, siamo riusciti ad avere la meglio sui perfidi nemici dell'Imperatore, ma molte altre battaglie ci attendono e l'appuntamento è fissato per il prossimo numero di GMC, con la recensione completa!



ISTANTANEA SU: *WHEELMAN*

- **Casa:** Midway
- **Sviluppatore:** Midway\Tigon Studios
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,7 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.wheelmangame.com
- **Nei Negozi:** Febbraio 2009
- **Perché aspettarlo:** Per vedere Vin Diesel alle prese con un videogioco d'azione dal ritmo frenetico ed esplosivo, e per visitare una Barcellona digitale.



Il sistema di copertura utilizzato nelle sparatorie è semplice, ma efficace.





Barcellona è stata riprodotta con un buon livello di fedeltà, eccezion fatta per delle comprensibili "licenze poetiche" a beneficio della giocabilità.

AUTO IN MISCHIA

Durante gli inseguimenti, con un particolare comando è possibile muoversi rapidamente di lato, schivando ostacoli o colpendo con forza un veicolo vicino. Questo sistema, soprannominato Vehicle Melee (ossia "Attacchi da mischia con i veicoli"), conferisce un'estrema fisicità alle sezioni di guida. Da notare, però, che il suo funzionamento è chiaramente concepito per un controller analogico, dove il movimento in questione è legato alla levetta destra. Gli sviluppatori stessi ci hanno confermato che stanno ancora lavorando a un sistema di controllo efficace per PC, basato naturalmente su mouse e tastiera.



WHEELMAN

Vin Diesel è pronto a incendiare le strade di Barcellona.

MOTO, AUTO E CAMION

In *Wheelman* saranno disponibili veicoli di ogni tipo, dalle moto ai camion. Il nostro Milo, però, non avrà modo di pilotare elicotteri e barche. In fondo, come dice il titolo, lui è l'uomo delle ruote, e non dei timoni e delle eliche.

L'ultima apparizione di *Wheelman*, avvenuta allo scorso E3, non aveva impressionato quanto a meccaniche di gioco.

A mesi di distanza, gli sviluppatori sono riusciti a sistemare i problemi più gravi e a valorizzare le loro interessanti idee. Lo scopo del gioco è a metà tra un *Grand Theft Auto* e un *Need for Speed*, con un misto di sparatorie a piedi e sezioni di guida spericolata. Milo Burik, protagonista nonché incarnazione digitale di Vin Diesel, avrà modo di impossessarsi di tutti i veicoli che gli capiteranno a tiro, esplorando liberamente la città di Barcellona, teatro delle vicende. La trama, centrata sulle avventure di un poliziotto sotto copertura, procederà grazie a 31 missioni principali, affiancate da un centinaio di incarichi secondari utili per procurarsi risorse e armi aggiuntive.

Mentre le sezioni a piedi rispecchiano alla perfezione i canoni dei classici giochi d'azione, con una visuale in terza persona e un semplice sistema di copertura, ottimo per sopravvivere alle sparatorie, quelle di guida racchiudono tutte le innovazioni pensate dagli sviluppatori.

> "IL FURTO AEREO RIDUCE I TEMPI MORTI QUANDO L'AUTO È TROPPO DANNEGGIATA"

Per liberarsi dei suoi nemici, Milo potrà ricorrere a delle "qualità" speciali che gli consentono di invertire momentaneamente il senso di marcia per sparare liberamente agli inseguitori. In questi momenti, sottolineati da un classico tempo al rallentatore, pochi colpi ben piazzati sono in grado di far esplodere persino i veicoli più resistenti, dando vita a incidenti coreografici e spettacolari.

Altro aspetto cruciale è il cosiddetto "airjacking", ossia il furto aereo, utilizzato da Milo per procurarsi un veicolo nuovo senza perdere tempo e velocità. Basta avvicinarsi a un'auto in corsa e premere il tasto appropriato, per vedere il nostro eroe balzare addosso a un ignaro guidatore e poi sbatterlo fuori sbrigativamente, così da mettersi al volante della vettura. Questo sistema è particolarmente furbo, in quanto riduce drasticamente i tempi morti che si creano quando la propria auto è troppo danneggiata.

Nell'insieme, dunque, *Wheelman* risulta un gioco divertente, immediato ed equilibrato. Il problema più grande riguarda la grafica: a circa due mesi dal debutto sugli scaffali, mostra ancora modelli poligonali e animazioni che sembrano venire dritti dritti dal 2005, oltre alle texture troppo semplici che rivestono Barcellona.

Se gli sviluppatori non riusciranno a dare un colpo di reni e a sistemare questi innegabili difetti, le potenzialità di *Wheelman* non potranno esprimersi appieno. Non resta che stare a vedere.

GIOCHI COMPUTER



La mappa è accessibile da uno dei pulsanti collocati in basso a destra sullo schermo, accanto all'inventario.



Spostarsi a bordo di una barca non modifica in alcun modo il sistema di controllo del personaggio: basta cliccare sul punto dello scenario in cui si desidera spostarsi.



IN GIRO PER IL MONDO

I personaggi di cui vestire i panni, in questo nuovo capitolo della serie *Secret Files*, dovrebbero essere quattro: due di loro sono le vecchie conoscenze Max e Nina, mentre gli altri saranno introdotti nel corso dell'avventura. L'intreccio della trama porterà i protagonisti in giro per il mondo, a visitare i luoghi più disparati in cerca della verità. La posta in gioco sembra essere molto alta: c'è in ballo il destino del pianeta, vessato da una serie di catastrofi tutt'altro che naturali.





Non lasciatevi ingannare: Nina non è finita in Africa in mezzo agli elefanti, ma sta indagando all'interno dello zoo di Parigi.

ISTANTANEA SU: *SECRET FILES 2 PURITAS CORDIS*

- **Casa:** Deep Silver
- **Sviluppatore:** Fusionsphere Systems
- **Genere:** Avventura grafica
- **Requisiti di sistema:** CPU 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda video 16 MB, 2 GB Hard Disk, DVD ROM
- **Internet:** www.deepsilver.it
- **Nei Negozi:** Inizio 2009
- **Perché aspettarlo:** Gli argomenti toccati dalla serie *Secret Files* ricordano da vicino le atmosfere de "Il Codice da Vinci" e riescono a incuriosire sia i fan delle avventure grafiche, sia coloro i quali si lasciano coinvolgere dal mistero.

SECRET FILES 2 PURITAS CORDIS

Dopo il freddo della Siberia, una nuova, inquietante sfida per la coraggiosa Nina.

DOPO il discreto successo di quello che sembrava il primo e unico episodio della serie *Secret Files* (stiamo parlando di *Secret Files: Tunguska*), Deep Silver torna a fare capolino nel mondo delle avventure punta e clicca con *Secret Files 2: Puritas Cordis*.

Non paga di aver dovuto fare i conti con uno dei più intriganti misteri scientifici dell'ultimo millennio (il probabile impatto di un meteorite in una regione della Siberia), la bella Nina si troverà nuovamente coinvolta in una scottante situazione: il verificarsi di alcuni strani avvenimenti sembra riconducibile alle manovre di una società segreta, la setta Puritas Cordis. Il mondo è flagellato da una serie di catastrofi apparentemente naturali, come terremoti, inondazioni ed eruzioni vulcaniche, ma Nina decide di svolgere delle ricerche in proposito e scopre la drammatica e inquietante verità. Con l'aiuto dell'ex fidanzato e ricercatore Max (di cui abbiamo fatto conoscenza nel primo episodio della serie), Nina scoprirà le trame di un intrigo internazionale, che porterà i due protagonisti a viaggiare e incrociare i propri cammini. Max, infatti, constaterà di persona i metodi della società segreta presso lo scavo archeologico di un tempio indonesiano, mentre Nina e un sacerdote si troveranno in Francia per scoprire un collegamento fra le profezie della setta e un antico ordine.

"SARA' UN'AVVENTURA PUNTA E CLICCA VECCHIO STILE"

La struttura del gioco rimarrà pressoché immutata, pertanto anche *Secret Files 2: Puritas Cordis* si configura come un'avventura punta e clicca vecchio stile. Per risolvere gli enigmi, che seguono la classica formula "usa x con y", il giocatore potrà contare ancora una volta sulla presenza di un'apposita opzione (una sorta di lente d'ingrandimento) che mette in evidenza tutti gli elementi dello scenario con cui è consentito interagire. Inoltre, la presenza di un puntatore dinamico, che muta forma per indicare se un oggetto può essere solo esaminato o anche usato, ridurrà sensibilmente i "tempi morti" necessari per risolvere gli enigmi, velocizzando la consultazione dell'inventario, comodamente visualizzato nella parte bassa dello schermo. Infine, buone notizie anche dal punto di vista della grafica del gioco che ribadisce il legame con le avventure grafiche classiche con una visuale laterale, ma si allontana da un'eccessiva sensazione di bidimensionalità utilizzando scenari dotati di un buon livello di profondità e dettaglio.

A questo punto, resta solo da sperare che la trama di *Puritas Cordis* riesca a rivelarsi degna delle buone premesse sinora suggerite da una realizzazione tecnica che si prospetta curata e di buona fattura. Se avete apprezzato le precedenti avventure di Nina e Max, sicuramente non vedrete l'ora di vestire i loro panni per lanciarvi in una nuova, misteriosa impresa.



(QUASI) IN ITALIANO

***Puritas Cordis* arriverà sugli scaffali dei negozi italiani al prezzo di 29,99 euro con manuale e sottotitoli tradotti nella nostra lingua, mentre il doppiaggio di dialoghi e filmati rimarrà in inglese.**

ISTANTANEA SU: *THE SIMS 3*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** The Sims Studio
- **Genere:** Simulatore di vita
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 2D 128 MB RAM
- **Internet:** http://thesims3.ea.com/
- **Nei Negozi:** Febbraio 2009
- **Perché aspettarlo:** La simulazione della vita di una cittadina su questa scala è un esperimento di vita sociale virtuale mai tentato prima. EA si è concentrata sulla possibilità per i Sims sia di muoversi in libertà, all'inseguimento della felicità, sia di essere caratterizzati da tratti più narrativi: in questo modo, sarà più facile creare le mille storie che da sempre caratterizzano questa serie di giochi.



Nel gioco base, ci saranno feste e aree di divertimento dove trascorrere la serata, ma non, per esempio, le stagioni.



I Sims potranno girare per la loro cittadina ed essere raggiunti grazie ai nuovi telefoni cellulari.

CREATIVITA' DI TERZA GENERAZIONE

EA distribuirà con *The Sims 3* una serie di strumenti per facilitare al massimo la creazione di case, vestiti e nuovi oggetti per il gioco. Nella dimostrazione che è stata data, abbiamo visto la possibilità, per esempio, di riposizionare i muri delle case "in tempo reale", senza doverli abbattere e ricostruire ogni volta. Per decorare un oggetto, sarà sufficiente scegliere una "texture" che ci piace da un catalogo di esempi preesistenti (oppure crearne una originale) e "trascinarla" su ciò che ci interessa. Per esempio, se siamo amanti degli scacchi bianchi e rossi, nulla ci impedisce di decorare in questo modo vestiti, pareti, tavoli di casa e perfino l'automobile! Infine, sebbene i Sims del terzo capitolo siano graficamente simili agli "antenati" del secondo, ora ci sono molte più opportunità di personalizzare i loro corpi e i loro volti. Come dimostrazione, EA ha mostrato Sims ispirati a Barack Obama, Sarah Palin e altri protagonisti delle scorse elezioni USA – e tutti i presenti li hanno immediatamente riconosciuti, scoppiando in una risata! Sebbene leggermente caricaturali, volti e posture del corpo erano, infatti, estremamente fedeli agli "originali".



THE SIMS 3

I piccoli Sims stanno per affrontare la terza incarnazione.

ASPIRAZIONI E LAVORO

Da *The Sims 2* sono state mutuate anche le Aspirazioni, ovvero degli obiettivi speciali che il personaggio cerca di soddisfare. In più, in *The Sims 3* ogni Sims avrà un'aspirazione di vita, che dominerà tutte le altre. I Sims continueranno ad andare al lavoro, guadagnando denaro e rischiando di imbattersi in guai e in opportunità mentre faranno carriera. Ciò, per il momento, avverrà ancora in modo astratto, con il Sim che scompare dalla mappa mentre segue i suoi impegni.

LA prima cosa che colpisce di *The Sims 3* è quanto la grafica ricordi quella di *The Sims 2*. È vero, la possibilità di personalizzare i visi e il corpo dei Sims è incredibilmente aumentata, e anche gli strumenti per creare contenuti originali sono ora più potenti e, al tempo stesso, alla portata di tutti.

A colpo d'occhio, però, non si vede sullo schermo quel balzo in avanti tecnologico che aveva caratterizzato il passaggio tra il primo e il secondo capitolo della serie. Questo finché la visuale non si allarga e non ci accorge che ora la casa dei "nostri" Sims non è altro che una delle molte che compongono una splendida cittadina situata tra le foreste accanto al mare.

Certo, anche i "vecchi" personaggi virtuali *sembravano* vivere in città di varia natura, ma questo risultato era conseguito con un espediente: ogni area (una casa, un locale pubblico, perfino un lotto all'aria aperta) era, in realtà, una zona isolata e ben definita, che veniva caricata dal PC quando un Sim decideva di visitarla e in cui lo scorrere del tempo era, a tutti gli effetti "congelato" quando eravamo assenti.

"I SIMS SI MUOVONO LIBERAMENTE PER UNA GRANDE CITTÀ"

In *The Sims 3*, invece, tutto si svolge in modo aperto e in tempo reale, e i Sims possono andare dove vogliono, nella loro cittadina, senza soluzione di continuità: possiamo vagare con il mouse e visitare le varie parti della città come se fosse una versione adattata allo scopo delle vecchie metropoli di *SimCity*, vedere le sue dozzine di abitanti interagire tra loro in modo assolutamente indipendente e condurre vite quotidiane normalissime (o, in alcuni casi, per niente normali), come una vera comunità. In sostanza, il nuovo capitolo apre i propri orizzonti e da simulazione di vita sociale centrata su un singolo nucleo familiare diviene il primo esperimento su vasta scala di "micromondo virtuale".

Per individualizzare meglio i personaggi, EA ha deciso di rinunciare ai vecchi "tratti" (come Pigro/Attivo o Timido/Espansivo...) puntando più su "caratteristiche" basate su descrizioni che ricordano i "perk" di *Fallout 3*. I nuovi Sims potranno dunque essere "Amanti del Divano", "Distratti", "Maghi del Computer", "Insopportabili" e così via. Dietro questo sistema si nasconde ancora, in parte, la vecchia caratterizzazione basata sui tratti: per esempio "Amante del Divano" corrisponde all'incirca alla versione estrema di "Pigro". Ovviamente, c'è molto, molto di più e le varie personalità saranno ora descritte in modo narrativo e immediatamente comprensibile.

Per quanto riguarda i "bisogni", ne sono rimasti solo quattro: i Sims continuano a dover mangiare, dormire, andare in bagno e divertirsi. Ma l'Intelligenza Artificiale che li gestisce è più sofisticata e ogni Sim sarà abbastanza in grado di badare a sé stesso. "Ciò che ci interessa è che i giocatori possano ora concentrarsi sul creare delle storie, e non sul mandare il proprio alter ego in bagno", spiegano a EA. Se *The Sims 3* saprà entrare anche nella nostra storia di giocatori, però, lo sapremo solo a febbraio del 2009, quando arriverà a popolare gli scaffali di tutto il mondo.









Il sistema di controllo su PC sarà pensato per l'accoppiata mouse e tastiera, o per utilizzare il joypad di Xbox 360.

PUNTI DEBOLI

In *Heroes over Europe*, il vostro pilota potrà "mirare" a particolari zone dell'aereo nemico con cui starà duellando, colpendo punti sensibili quali il serbatoio, il motore, il pilota o lo scomparto munizioni. In caso di successo, l'apparecchio avversario andrà in mille pezzi dopo una breve raffica. Naturalmente, il pilota non potrà usare di continuo questa abilità e dovrà "ricaricarla".





I duelli aerei sono veloci e mortali. Non esistono missili, ma ci solo mitragliatrici e razzi, quindi tutto sta nell'abilità del pilota.

ISTANTANEA SU: *HEROES OVER EUROPE*

- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Transmission Games
- **Genere:** Sparatutto con le ali
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 1 GB di RAM, scheda 3D 128 MB
- **Internet:** http://videogames.atari.com/heroesovereurope/
- **Nei Negozi:** prima metà del 2009
- **Perché aspettarlo:** *Heroes over Europe* potrebbe essere un buon compromesso per chi vuole volare nei cieli della Seconda Guerra Mondiale e divertirsi con un titolo immediato e divertente, ma non mostruosamente arcade.

HEROES OVER EUROPE

Il cielo sopra Londra è pieno di aerei. E di esplosioni.

I simulatori di volo veri e propri, quelli in cui è necessario leggersi un voluminoso manuale anche solo per decollare, non sono frequenti nemmeno su PC.

Da tempo, a parte qualche eccezione rappresentata da *Microsoft Flight Simulator* e dalla sua incarnazione bellica, o dalla serie *IL-2 Sturmovik*, gli appassionati del volo devono accontentarsi di giochi d'azione in cui la componente simulativa è costituita dal non poter rimbalzare sul suolo, oppure dal fatto che, sollevando il muso di un Mustang,



"LE MISSIONI SONO BASATE QUASI SOLO SU COMBATTIMENTI STORICI"

l'aereo non si comporta esattamente come un caccia di "Guerre Stellari".

Heroes over Europe potrebbe rappresentare un leggero scostamento da questa situazione. Gli sviluppatori, già responsabili di *Heroes of the Pacific*, ci tengono a sottolineare che il gioco rimane un titolo d'azione in cui l'enfasi è posta sul divertimento e sull'immediatezza. Per fortuna, però, la versione PC dovrebbe contenere qualche elemento simulativo in più rispetto a quelle console.

Innanzitutto, le quindici (circa) missioni di *Heroes over Europe* sono basate quasi esclusivamente su combattimenti storici, come i duelli su Londra durante la Battaglia d'Inghilterra o le scaramucce sulla Francia occupata. A tal proposito, citiamo l'esempio di un bombardiere alleato catturato dai tedeschi intatto e utilizzato come "civetta", che si univa alle squadriglie americane per poi abbattere gli ignari equipaggi "dall'interno" – non sappiamo se si tratti di un episodio storico, ma è comunque un ottimo esempio di missione "alternativa".

Nel gioco, saranno presenti almeno 50 apparecchi diversi, tra cui figurano quelli Alleati (Spitfire, P-51, Hurricane e via dicendo) e tedeschi (BF-109 e Stuka), ma anche dei modelli italiani e russi. A proposito di realismo, se da una parte le munizioni delle mitragliatrici saranno infinite, i razzi saranno davvero tali, e non dei missili "fire and forget" da lanciare a 3 Km dall'obiettivo.

Non mancherà una componente multiplayer di tutto rispetto, in cui 16 giocatori umani potranno sfrecciare in "un'arena" di 15 Km di lato per spararsi di tutto, né la possibilità di scaricare dei contenuti aggiuntivi – ancora non è chiaro se a pagamento o meno. *Heroes over Europe* è previsto per la prima metà del 2009, quindi, signori, accendete i motori!



SQUADRIGLIE GIOCABILI

In *Heroes over Europe* è possibile giocare vestendo l'uniforme di due squadriglie: una americana, che avrà accesso all'arsenale volante dello Zio Sam, e l'altra della Nuova Zelanda. Quest'ultima permetterà di volare su gioielli come lo Spitfire. Man mano che progredirete nella "trama" del gioco, avrete accesso a nuovi mezzi e potrete rigiocare le missioni già completate con aerei nuovi.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Azione
- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Starbreeze Studios
- **Data di uscita:** primavera 2009
- **Sito internet:** www.riddickgame.com
- **Storia degli sviluppatori:** Starbreeze Studios è un team di sviluppo di stanza a Uppsala, in Svezia. Fondato nel 1998, inizialmente è conosciuto come O3 Games, ma cinque anni più tardi acquisisce il piccolo team di Härnösand (sempre Svezia) dal nome di Starbreeze, per l'appunto. L'unione porta all'utilizzo del secondo marchio e l'etichetta cresce fino a dare lavoro a 85 persone. Starbreeze Studios è attualmente al lavoro non solo su *Assault on Dark Athena*, ma anche su *Project RedLime*, che nelle intenzioni dovrà riportare in vita un celebre marchio di Electronic Arts (su cui vige il riserbo più assoluto).

The Chronicles of Riddick
Assault on Dark Athena

Starbreeze e Vin Diesel di nuovo insieme per scatenare l'inferno nei nostri PC. Dopo quattro anni, la vicenda di Riddick è quasi pronta a ricevere il suo seguito ufficiale, con annesso remake del primo capitolo. **Mattia Ravanelli** ha bloccato su una sedia i ragazzi di Starbreeze, per capire cosa aspettarsi dalla letale furia del loro eroe in carne e ossa.

SE si guarda alla carriera di Vin Diesel, si scopre un attore (e regista, e sceneggiatore, e produttore) decisamente diverso da quello che traspare nei suoi più grandi successi al botteghino.

Da una parte, un metro e ottantatre di bestione semplicemente solleticato dalle esplosioni, divertito dalle sequenze d'inseguimento contromano a curvatura 3 e appassionato quando si tratta di spezzare il collo a chi ha sgarrato. Dall'altra il risultato di sangue italiano, americano "e di un sacco di altra gente", come ricorda orgogliosamente: troppo nero per alcuni ruoli, troppo bianco per l'altra metà di quelli disponibili. Uno che nasce a New York più di quarant'anni or sono e cresce nei teatri del Greenwich Village di Bob Dylan e di quel che rimane della "beat generation". Uno, per concludere, che si segnala al mondo della celluloide con una sua pellicola, scritta, diretta e interpretata, dedicata alla propria vicenda razziale, esplosione di fatto della cultura del melting pot.

Un tipo così, quando tira fuori un sorriso sornione, pare quasi ispirare fiducia. E di fiducia ne ispira almeno verso tre categorie: la ispira a Starbreeze, che con Vin Diesel ha collaborato alla creazione dell'originale *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* e al qui presente *Assault on Dark Athena*. La ispira a chi ha giocato quel primo, splendido, capitolo delle avventure di Riddick, legato a filo doppio con l'anima cinematografica di Diesel (è pur sempre il prequel di "Pitch Black", il film che ha lanciato l'attore nel gotha della gente che conta). La ispira, infine, ad Atena, la dea di tutto ciò che esiste di rispettabile e onorevole nella guerra, almeno secondo la filosofia greca.

In realtà, in quest'ultimo caso siamo andati sulla fiducia anche noi: durante la chiacchierata con il producer e il lead designer di *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, non sono certo abbondati i dettagli sulla trama del "remake-che-non-è-solo-un-remake". D'altronde, ripensandoci bene, si parla di un'Atena oscura, quindi vai mai a sapere che, tutto sommato, la dea della saggezza non abbia rubato la poltrona ad Ares. Sì, non temete, le lezioncine sulle divinità che furono sono già finite.

DA DOVE NASCE

Iniziamo con il definire precisamente cos'è e cosa non è *Assault on Dark Athena*. Non è un gioco inedito, è un gioco inedito. Non è un remake, è un remake. In effetti, è entrambe le cose in un pacchetto unico: suddiviso in due vicende narrate da altrettante sceneggiature e in tutto e per tutto vivibili separatamente, *Assault on Dark Athena* offre sia la rivisitazione tecnologicamente al passo coi tempi di *Escape from Butcher Bay*, sia una fase di gioco del tutto nuova, quella che dà il nome all'intero progetto.

Non servirà giocare prima una delle due avventure per avere accesso all'altra. In ogni momento, sarà possibile decidere dove andare a mischiare ossa, liberare buffetti al piombo con un fucile e tentare di passare inosservati agli occhi dei nemici. Chi si è perso l'originale *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay* (2004) avrà capito, più o meno, di che pasta era fatto: un gioco d'azione esplosivo nelle sue fasi "a viso aperto", con combattimenti ravvicinati o furiose sparatorie. Ma anche un titolo capace di puntare sulla furtività e sulla capacità del giocatore di leggere al meglio

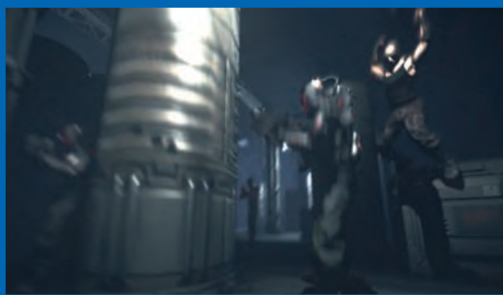
AL CINEMA: ESCAPE FROM BUTCHER BAY



Diretto da David Twohy, "The Chronicles of Riddick" è il seguito ufficiale di "Pitch Black". Nel film torna lo stesso regista (Twohy era dietro la macchina da presa anche per quanto riguarda "Pitch Black") e lo stesso protagonista, naturalmente Vin Diesel. La vicenda narra proprio quanto successo a Riddick dopo gli eventi vissuti in "Pitch Black", con il nostro intento a fuggire da chi lo vuole dietro le sbarre. David Twohy ha affondato spesso le mani nel genere dei film d'azione, se non proprio come regista (campo nel quale può contare giusto una manciata scarsa di lavori), almeno in veste di sceneggiatore. Ha contribuito, infatti, alla stesura dei copioni de "Il Fuggitivo" (1993), "Terminal Velocity" (1994), "Waterworld" (1995) e "Soldato Jane" (1997). "The Chronicles of Riddick" non ha comunque ottenuto lo stesso successo del videogioco, almeno in relazione alle potenzialità dei due differenti mercati. Riscuotendo abbracci piuttosto tiepidi, soprattutto se confrontato a "Pitch Black".









Pensate forse che Assault in Dark Athena possa rivelarsi meno esplosivo del primo episodio? Cancellatevelo dalla testa.



VIN DIESEL, UN BRAVO RAGAZZO



Mark Sinclair Vincent ha due spalle che metà bastano. Un fascio di muscoli che anche se viene da sinistra e vi sfonda l'auto, non dovreste star lì a discuterne molto. Apprezzato dal genere femminile per motivi che tutto sommato non riusciamo proprio a identificare, il buon Mark decide di adottare il suo attuale nome d'arte quando ancora non è nessuno. Lavora per qualche tempo quale buttafuori al Tunnel di New York (il locale, non il tunnel vero e proprio) e in quell'ambito pare sia d'uopo non utilizzare il proprio nome anagrafico: nasce, quindi, Vin Diesel. L'incontro con la recitazione arriva per caso, o meglio: come punizione. Vin, suo fratello e dei suoi amici decidono di intrufolarsi in un teatro del Greenwich Village (sempre NY) per ridurlo a brandelli. Fermato insieme ai suoi compari, a Vin viene offerto dal direttore del teatro di provare a fare l'attore: non subirà denunce e magari ne verrà fuori qualcosa di interessante. Se siamo qui a parlarne ora, vuol dire che così è successo, tanto che Vin Diesel diventa scrittore, regista e interprete di una sua pellicola negli Anni '90 ("Multi-facial", proiettato al festival di Cannes nel 1995), dopo essere già apparso in "Risvegli" del 1990 e in attesa di girare le sue scene in "Salvate il Soldato Ryan" (1998) di Steven Spielberg. Col volgere del millennio, arriva la fama: il 2000 gli regala "Boiler Room" e "Pitch Black", nell'anno successivo arriva anche "The Fast and the Furious". Il resto è storia modernissima.

le mappe dei livelli, per distribuire morte e salvezza passando del tutto inosservati.

Con *Assault on Dark Athena* le cose non cambieranno sostanzialmente, almeno per quanto ci è dato sapere. Perché ogni domanda lanciata in pasto a Samuel Ranta-Eskola (producer) e a Jerk Gustafsson (lead designer) nel tentativo di ottenere più di quanto ai due fosse concesso, ha miseramente fallito. Questo non significa che non abbiano aperto bocca e non abbiano illustrato con amore e passione il proprio nuovo progetto, ma che Vin Diesel deve aver insegnato loro una certa dose di sicurezza e di auto-controllo: per conoscere in ogni dettaglio *Assault on Dark Athena* dovremo ancora aspettare qualche mese (il lancio è previsto per la prossima primavera), ma già ora possiamo iniziare a illustrarvi perché è un gioco da aspettare. Anzi, due.

Proprio la natura duplice di *Assault on Dark Athena* è particolarmente interessante. Di "remake", ormai, ne abbiamo visti a bizzeffe.

"Un gioco d'azione esplosivo, ma anche capace di puntare sulla furtività"

Ma se, nella stragrande maggioranza dei casi, si tratta delle versioni moderne di titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi ai tempi della prima glaciazione, con *Dark Athena* le cose sono diverse. D'altronde, sono passati meno di cinque anni dalla pubblicazione del titolo originale, oltretutto accolto a braccia aperte tanto dalla critica (8,5 sul numero 99 di GMC), quanto dal pubblico.

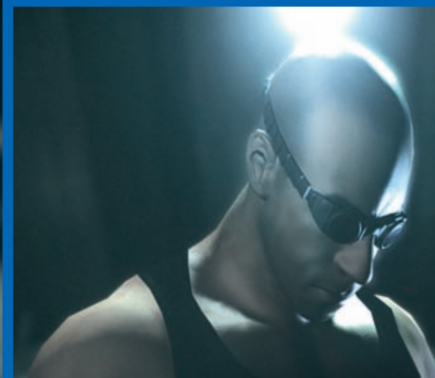
Inutile nascondersi: oggi come oggi, realizzare un gioco degno di nota costa moltissimo. Soprattutto se si è scelto il genere che macina poligoni ed effetti assortiti come noccioline, roba che deve per forza muoversi attraverso il possente esoscheletro di un motore 3D che diventa sempre più costoso e pericoloso (se il risultato è fallimentare). Ora, considerato che Starbreeze aveva fatto un ottimo lavoro nel 2004, che quello stesso motore grafico è stato sottoposto a una bella ripulita e a un potenziamento tre anni più tardi (*The Darkness*), e che proprio nel 2009 dovrebbe arrivare il terzo episodio della serie cinematografica di Riddick, allora i conti sono facili da fare. E portano a un risultato ovvio, eppure benvenuto: chi nel 2004 non c'era o era distratto, potrà godersi nuovamente *Escape from Butcher Bay*, chi aspettava un seguito lo avrà con l'episodio che dà il nome al gioco.

COME FARLO RIVIVERE

"La campagna principale di *Escape from Butcher*

■ Questo disperato pensa di poter affrontare Riddick solo perché ha una mazza in mano! I combattimenti corpo a corpo saranno il pane quotidiano di Assault on Dark Athena.

■ Riddick non è un eroe positivo, quindi, anche se qualcuno si dimostrerà tanto codardo da andare a nascondersi in un angolo, non vuol dire che non verrà triturato.



AL CINEMA: IN FUTURO

Sin dal 2005 si sono rincorse voci sull'esistenza di una sceneggiatura relativa a un nuovo episodio cinematografico di "The Chronicles of Riddick". Negli ultimi due anni, Vin Diesel e David Twohy sono venuti allo scoperto: il primo ha ammesso di avere in testa una trilogia e che il tempo intercorso tra il primo film e quello che potrebbe essere presto girato è stato necessario per perfezionare la sceneggiatura e tutti i dettagli del caso. Dal canto suo, Twohy (che se si dovesse girare oggi sarebbe ancora una volta il regista) ha sottolineato che, con tutta probabilità, si tratterà di una pellicola indipendente, con mezzi economici quindi del tutto inferiori a quelli permessi da una major (come nel caso del primo lungometraggio).



Bay durava all'incirca dieci ore, a questa va aggiunto il nuovo macro-capitolo *Assault on Dark Athena*, che dura altrettanto. Vuol dire che, in tutto, vi portate a casa 20 ore di gioco, senza voler menzionare l'aspetto multigiocatore", Samuel Ranta-Eskola liquida così la questione, quando gli chiediamo se è stato fatto qualcosa per ovviare al problema di scarsa longevità di *Butcher Bay*. Ci ha convinto, in effetti.

La notizia che *Assault on Dark Athena* contenesse un'intera nuova fase di gioco è arrivata un po' a sorpresa: fin dal 2007, Starbreeze ha annunciato l'idea di rimettere in sesto la prigione di *Escape from Butcher Bay*, ma sapere che al prezzo di un solo gioco (o almeno si spera) ci si può portare a casa due piccioni, spezza le gambe a qualsiasi argomentazione cinica anti-remake.

D'altronde, cosa importa se anche il rifacimento di *Butcher Bay* dovesse rivelarsi solo marginalmente soddisfacente o fin troppo simile all'originale? Mal che vada, i talentuosi ragazzi di Starbreeze avranno di che farci sudare e lucidare la pelata con *Assault on Dark Athena*, tutti contenti. Jerk Gustafsson è comunque convinto in pieno delle potenzialità del remake: "Siamo certi che la nuova campagna e le aggiunte per quanto riguarda il multiplayer rappresentino una ragione sufficiente per giocare *Assault on Dark Athena*. D'altronde, penso che anche chi ha già finito *Escape from Butcher Bay* nella sua pubblicazione originale troverà questa riedizione interessante, tanto da spingerlo a visitare di nuovo la prigione". Il suo collega, dott. Ranta Eskola, aggiunge quel che non c'era bisogno di aggiungere: "I livelli che avevamo aggiunto alla versione PC di *Escape from Butcher Bay* sono tutti presenti nel remake, ma ci sarà anche qualche altra sorpresa". Bene, poteva andare peggio. Poteva, però, andare anche meglio, dato che la domanda da cui ha avuto origine la risposta verteva sulla presenza di livelli in cui pilotare esoscheletri come nell'originale. Quel "ci sarà anche qualche altra sorpresa", però, ci scalda il cuore. Non è finita qui: "Anche l'Intelligenza Artificiale ha subito svariati miglioramenti rispetto al gioco originale. Ciò vorrà dire che giocare di nuovo a *Escape from Butcher Bay* rappresenterà una sfida intrigante anche per chi pensa di conoscerlo alla perfezione", a parlare e a rassicurarci è di nuovo Rant Eskola. Decidiamo di fidarci e di passare oltre.

UN NUOVO ASSALTO

Per quanto possa essere interessante capire come Starbreeze intenda rendere appetibile il remake di un gioco dell'altro ieri, è la nuova campagna a catalizzare le nostre attenzioni durante la chiacchierata con i due del team di sviluppo.

Escape from Butcher Bay è stato tra i primissimi titoli a proporre combattimenti a mani nude in prima persona: o meglio, è stato tra i primi a farlo in modo che funzionasse. *Assault on Dark Athena* promette di migliorare ulteriormente questa dimensione del gioco: "Abbiamo espanso questa

COME ERAVAMO: ESCAPE FROM BUTCHER BAY



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay rappresenta il titolo che ha lanciato Starbreeze Studios nel mondo dei videogiochi. In precedenza, il team svedese aveva ideato e realizzato il promettente, ma in definitiva piuttosto "dimenticabile" *Enclave* e *Knights of the Temple*. Nel 2004 arriva la grande occasione con *Escape from Butcher Bay*, pubblicato inizialmente in formato Xbox (in contemporanea con l'arrivo nelle sale del film "The Chronicles of Riddick") e pronto anche in versione PC entro il Natale dello stesso anno. Unendo sapientemente azione furtiva ed esplosive battaglie armate, *Escape from Butcher Bay* riesce a conquistare i giocatori. Anche grazie a una cura certosina in fase produttiva: con un comparto sonoro attento e d'atmosfera, grande attenzione per i dettagli e la voce di Vin Diesel a cementare il tutto. *Escape from Butcher Bay* viene apprezzato anche per la veste grafica.





Un'immagine per riflettere su due aspetti del gioco: il primo riguarda il mitragliatore stretto tra le mani di un burbero omone; il secondo è relativo all'utilizzo del motion blur per fornire una sensazione più "filmica" a determinati momenti di gioco.



Il motore grafico del gioco è stato potenziato a più riprese dal 2004 a oggi, ed è particolarmente evidente se si osservano i modelli poligonali di questi soldati.

fase del gioco, aggiungendo nuovi movimenti e molte armi. Purtroppo, per ora non possiamo dilungarci ulteriormente sulla questione", la risposta del buon Samuel Ranta-Eskola dice tutto e nulla. In effetti, per ora può bastarci sapere che avremo nuovi modi per far esplodere, sulla faccia altrui, la potenza delle nocche di Riddick, del Vin Diesel digitale. Ma non solo nocche: alcune illustrazioni mostrateci da Samuel e da Jerk Gustafsson iniziano ad attivare le sinapsi. Che ne dite di un bel tubo con due viti di dimensioni ciclopiche che spuntano dalla sommità? Esatto, pronte a rivolgersi alle tempie di chiunque si metta contro l'eroe del gioco. O forse no. Forse è meglio scegliere quest'altra sugosa soluzione: una mazza che termina in una lama circolare, arricchita poi da frammenti di metallo che la rendono un toccasana per chiunque intenda constatare in prima persona i fondamenti della propria religione quando si parla di aldilà. Un modo arzigogolato per dire che in *Assault on Dark Athena* ci saranno ancora più modi per spedire al creatore i malintenzionati. O, se preferite, per lasciarli a terra privi di spunti vitali particolarmente utili alla sopravvivenza. Fingiamo di non degnare di uno sguardo un semplice pezzo di ferro che trova posto quale terzo esempio di nuove armi per i combattimenti ravvicinati, d'altronde quando hai una lama circolare con spuntoni acclusi, cosa puoi chiedere di più?

Torniamo allora a parlare di Vin Diesel e del suo rapporto con Riddick. Chiunque abbia giocato a *Escape from Butcher Bay* sa quanto fosse calzante e minaccioso il doppiaggio in inglese del protagonista della vicenda. Al microfono, nello studio di registrazione, c'era Vin, perfettamente calato nella parte. Le cose non cambieranno in *Assault on Dark Athena*: Starbreeze continua a collaborare con Tigon Studios, l'etichetta di proprietà dell'attore americano che si occupa di gestire e supervisionare i progetti legati al suo padroncino. Quanti nomi del mondo di Hollywood possono contare su una propria etichetta legata allo sfruttamento dell'immagine nei videogiochi? A nostra memoria nessuno, ma Vin Diesel evidentemente sa quel che fa. E lo sa anche perché decide di tutelare proprio il suo personaggio, cosa che fondamentale per chi, nella vita, ha deciso di interpretare di continuo personaggi, su uno schermo al cinema, su un palco a teatro o dentro il monitor di un computer.

"Avremo nuovi modi per far esplodere la potenza delle nocche di Riddick"

"Abbiamo un grande rapporto con Tigon Studios. Il capo produzione Ian Stevens è un nostro caro amico. Pensate che ha lavorato con noi a *Escape from Butcher Bay* ed era ancora alle nostre dipendenze quando abbiamo dato il via ai lavori su *Assault on Dark Athena*", svela con orgoglio Jerk Gustafsson. Ancora: "Avendo lavorato sui due videogiochi, capisce perfettamente le necessità del team di sviluppo durante la creazione del gioco. Questo ha reso la collaborazione estremamente semplice e proficua. Vin Diesel ha contribuito in maniera determinante alla creazione di *Assault on Dark Athena*: ha ideato la sceneggiatura assieme

Il nuovo episodio offrirà la stessa miscela di azione ed esplorazione portata a termine nel più completo anonimato (almeno si spera). Saper appendersi a un cornicione non è cosa da poco, quindi.

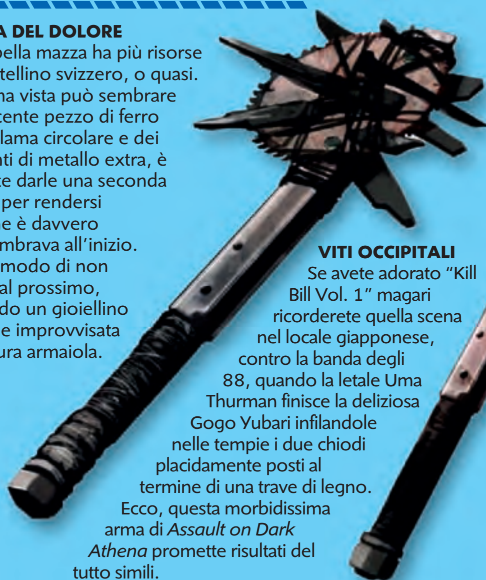
DA VIVENDI AD ATARI



Phil Harrison

La fusione, annunciata lo scorso anno ma tuttora in piena evoluzione, tra Activision e Vivendi-Blizzard ha portato solo brutte notizie ad *Assault on Dark Athena*. Il gioco era inizialmente previsto nel piano uscite proprio di Vivendi, ma è poi "saltato", cadendo insieme a un buon numero di altri titoli ritenuti evidentemente "non strategici" da parte del nuovo management. Dopo qualche mese di apprensione, la palla è passata nei piedi di Atari: sarà quest'ultima a gestire la produzione la pubblicazione di *Assault on Dark Athena*. Sperando che il neo-arrivato Phil Harrison sappia aiutare quanto più possibile il team di sviluppo.

MEZZI PER FARGLI MALE





ROTELLA DEL DOLORE
Questa bella mazza ha più risorse di un coltellino svizzero, o quasi. Se a prima vista può sembrare un'innocente pezzo di ferro con una lama circolare e dei frammenti di metallo extra, è sufficiente darle una seconda occhiata per rendersi conto che è davvero come sembrava all'inizio. Non c'è modo di non far male al prossimo, brandendo un gioiellino di simile e improvvisata architettura armaiola.

VITI OCCIPITALI
Se avete adorato "Kill Bill Vol. 1" magari ricorderete quella scena nel locale giapponese, contro la banda degli 88, quando la letale Uma Thurman finisce la deliziosa Gogo Yubari infilandole nelle tempie i due chiodi placidamente posti al termine di una trave di legno. Ecco, questa morbidissima arma di *Assault on Dark Athena* promette risultati del tutto simili.

FERRO CINQUE
Non è detto che servano sempre lame circolari o viti gigantesche per voler bene al prossimo. A volte, può anche bastare un "semplice" pezzo di ferro come questo, se saldamente impugnato e appoggiato con la giusta decisione sul setto nasale di chi continua a dar fastidio all'eroe designato.

a Flint Dille e John Zuur Platten e a fianco al nostro valente scrittore Tommy Tordsson. Vin si è anche confermato essere una persona estremamente disponibile durante le registrazioni della sua voce, a New York. Per non parlare di quando è venuto a farci visita presso i nostri studi a Uppsala". Jerk ha un luccichio negli occhi; nulla che abbia a che fare con Stephen King, è semplice ammirazione.

Non per nulla, la diga di "vi diremo", "vi faremo sapere", "lo annunceremo in futuro" si sgretola quando l'argomento di discussione diventa Mr. Diesel. Il che ci porta a riflettere sulla capacità e l'intelligenza di un attore di affermato successo come il buon Vin, capace evidentemente di intuire più di molti altri suoi colleghi quanto la carriera reale possa essere aiutata e promossa da quella digitale. Purtroppo per noi, Samuel Ranta-Eskola si dimostra meno munifico quando si tratta di approfondire la questione trama: "Posso solo dire che l'attenzione è ovviamente posta su Riddick e prenderà piede appena dopo la fuga dalla prigione di Butcher Bay". Almeno sappiamo per certo che non si tratterà di un prequel: non che ci sia qualcosa che non va nei prequel, ma pare assurdo che ormai buona parte dei seguiti non siano tali, bensì prequel. Quasi a sottolineare che "no, non stiamo facendo un seguito. Avevamo già in mente tutta questa enorme vicenda da prima e ora abbiamo la possibilità di dimostrarvi cosa succedeva nella nostra fantastica sceneggiatura!". Insomma, avete presente George Lucas e la "prima-seconda" trilogia? Qualcosa di simile.

Torniamo al gioco e cerchiamo di indagare sulle modalità multiplayer. "Abbiamo aggiunto un paio di tipologie di gioco particolarmente adatte allo spirito e alle meccaniche della serie, senza dimenticare tutte le più classiche opzioni del caso", ci conferma Samuel. Parlando di meccaniche di gioco, nasce spontanea un'altra domanda, questa volta legata alla struttura dei livelli: "Se ci saranno più spazi aperti rispetto a *Escape from Butcher Bay*? Be', non voglio svelare tutto subito, ma sappiate che la varietà e il dinamismo delle ambientazioni sarà di sicuro superiore e non mancherà qualche piccola sorpresa". Sempre Ranta-Eskola continua illustrandoci gli sforzi prodotti per realizzare un titolo per PC che sia davvero capace di sfruttare al meglio le immense potenzialità tecnologiche a disposizione dei giocatori (e degli sviluppatori). Non una semplice conversione da PlayStation 3/Xbox 360, quindi: "Il motore grafico è stato significativamente migliorato, sia ai tempi di *The Darkness*, che in seguito. Tutti in Starbreeze adorano il PC quale macchina da gioco, quindi abbiamo infilato un po' di chicche tecnologiche che potranno essere godute da chi ha una configurazione di fascia molto elevata".

Ancora nessun dettaglio, invece, per quanto riguarda l'eventuale supporto del servizio LIVE! di Microsoft o relativamente alla possibilità di scaricare contenuti aggiuntivi in un secondo momento. D'altronde, Riddick è uno che sa come camminare nell'ombra e colpire senza essere visto: pensavate davvero che potesse dirci tutto subito e senza colpo ferire?



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di guida
- **Casa:** Codemasters
- **Sviluppatore:** Asobo Studio
- **Data di uscita:** 2009
- **Sito internet:** http://it.codemasters.com/
- **Storia degli sviluppatori:** gli sviluppatori di Asobo Studio, in passato, si sono occupati di titoli come *Wall-E*. *FUEL* è il loro primo grande progetto.



FUEL

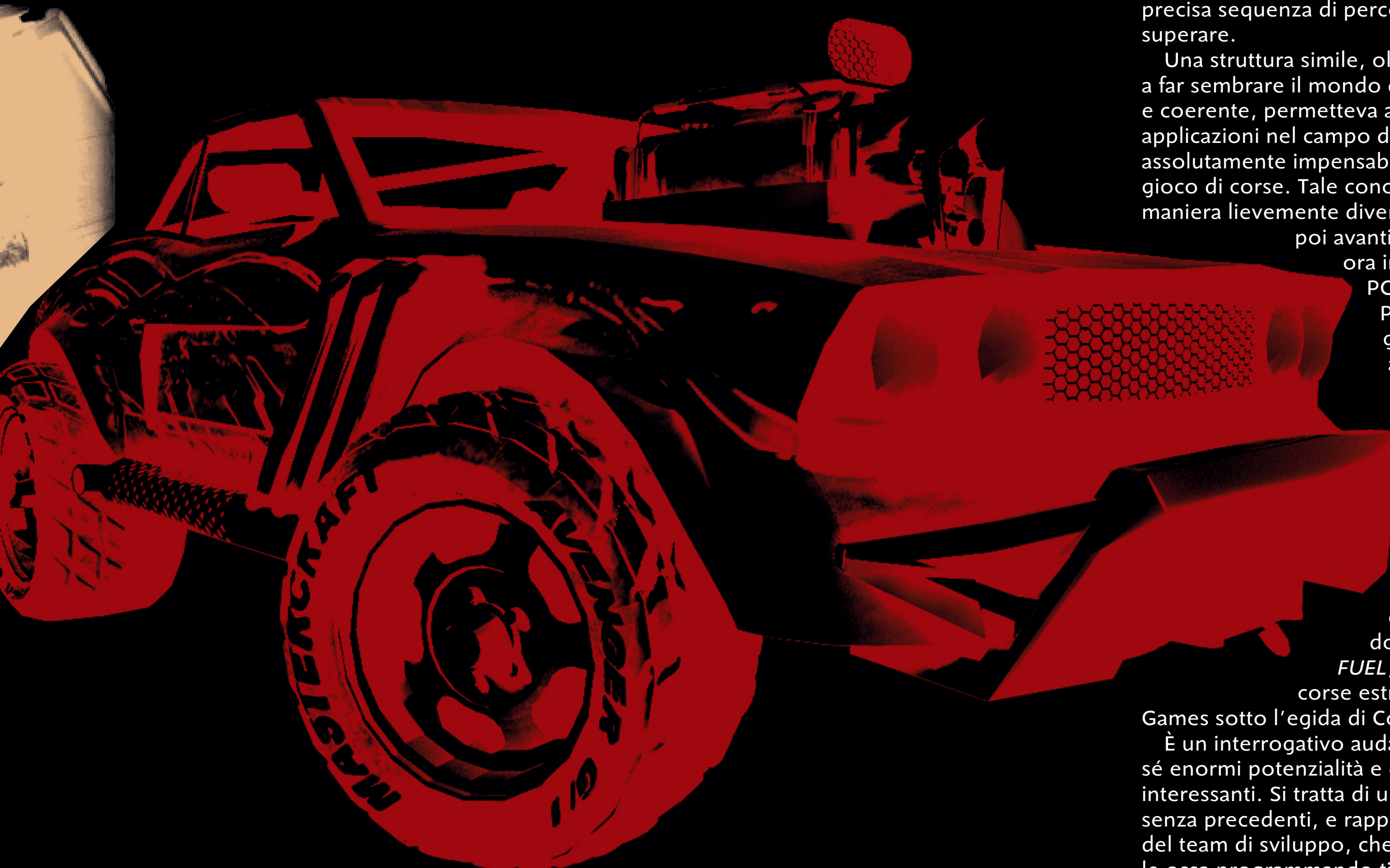
Dopo gli approcci più classici e simulativi di titoli come *GRID* e *Colin McRae: DiRT*, Codemasters arricchisce la sua serie di giochi di corse con un titolo audace, innovativo, sconfinato. Scopriamo se le nuove leve di Asobo Studio sono pronte a rivoluzionare il panorama della guida su PC!

UN tempo, i giochi di corse erano rigorosamente legati al concetto di pista.

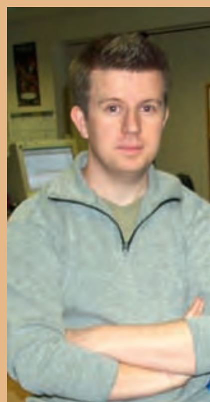
Si affrontavano gare su vari percorsi, studiandoli e imparando a conoscerne ogni curva e ogni insidia, sperando di riuscire a sbloccare i livelli successivi. Questo tipo di approccio al genere, pur essendo ancora molto in voga e alla base di decine di titoli recenti, non è più l'unico concepibile. L'idea delle corse in libertà, nata sulla scia del successo dei vari *Grand Theft Auto*, è stata applicata per la prima volta da *Test Drive Unlimited* (allegato all'edizione DVD di GMC di novembre 2008) che poneva i giocatori su una grande isola piena di strade e di competizioni da affrontare, permettendo di esplorarne ogni zona a piacimento e di sperimentare il piacere della guida senza imposizioni o restrizioni. L'isola in questione era ricca di sfide e di contenuti, ma per la prima volta non c'era una precisa sequenza di percorsi prestabiliti da superare.

Una struttura simile, oltre a contribuire a far sembrare il mondo di gioco più reale e coerente, permetteva anche interessanti applicazioni nel campo dell'online, con sviluppi assolutamente impensabili per un classico gioco di corse. Tale concetto, anche se in maniera lievemente diversa, è stato portato poi avanti da *Burnout Paradise*, ora in sviluppo anche per PC, con la sua vasta Paradise City fatta di gare e sfide accessibili a ogni incrocio. Ma cosa succederebbe se, invece che con una normale città o una piccola isola, ci trovassimo alle prese con una colossale regione, grande 14.400 chilometri quadrati? È questa la domanda che si pone *FUEL*, il nuovo titolo di corse estreme ideato da Asobo Games sotto l'egida di Codemasters.

È un interrogativo audace, che porta con sé enormi potenzialità e decine di problemi interessanti. Si tratta di un progetto fresco e senza precedenti, e rappresenta uno dei sogni del team di sviluppo, che fino a oggi si è fatto le ossa programmando titoli come *Wall-E*.



CHIACCHIERANDO CON DAVID BRICKLEY



Per scoprire i segreti del mondo di *FUEL*, abbiamo interrogato David Brickley, produttore esecutivo di Codemasters. Ecco i momenti più interessanti della nostra intervista:

Cosa puoi dirci del modello di guida di *FUEL*?
David Brickley: Il modello di guida di *FUEL* è decisamente arcade. Ci saranno più di 100.000 miglia di piste, sparse in un mondo di 14.400 chilometri quadrati, e vogliamo che i giocatori possano affrontare gare caotiche, emozionanti ed estreme. Non abbiamo barriere e corridoi, e tutti possono uscire dalla pista in qualunque momento per prendere strade alternative o darsi all'esplorazione.

Nelle gare in single player, come si comporterà l'Intelligenza Artificiale?
DB: L'Intelligenza Artificiale sarà molto competitiva e capace di agire dinamicamente in base al tipo di terreno e alle intemperie. Vogliamo che i giocatori si divertano a prendere scorciatoie e che si scontrino per accaparrarsi la posizione migliore per affrontare un salto.

Ci sarà un'opzione per attivare un modello di guida più simulativo?
DB: No, ma le competizioni proposte saranno adatte anche al pubblico di appassionati più estremi. Ci sono gare rapide, ma anche gigantesche sfide che possono durare fino a quattro ore.



Un tornado può sconvolgere in pochi secondi un tracciato, creando nuove insidie sotto i vostri occhi.



Lo stile di guida sarà molto immediato e lontano dai modelli più simulativi.



STILE ESTREMO

I protagonisti di *FUEL* sono piloti spericolati, che sfoggiano uno stile aggressivo e spregiudicato. Con un semplice editor sarà possibile modificare il loro aspetto tramite tatuaggi e accessori, e completando obiettivi secondari si sbloccheranno livree aggiuntive per i veicoli. Anche espedienti come questo spingeranno il giocatore a esplorare più a fondo possibile l'enorme mondo di gioco di *FUEL*.

Per capirlo nel dettaglio, però, è necessario fare un passo indietro, ripercorrendo le prime fasi della progettazione ed esaminando con attenzione le idee da cui i ragazzi di Asobo sono partiti. Inizialmente, avevano in mente un gioco di guida di massa online, con un mondo di grandi dimensioni in cui centinaia di utenti si sarebbero trovati a competere contemporaneamente. Questo intento, pur essendo realizzabile con il potente motore che anima *FUEL*, è stato rapidamente abbandonato, in quanto i costi di mantenimento dei server si sarebbero rivelati proibitivi e avrebbero imposto un abbonamento mensile – strada poco percorribile anche considerando la natura multipiattaforma del titolo, che nasce tanto per i PC quanto per il mercato delle console.

A questo punto, scartata tale possibilità, gli sviluppatori si sono dovuti ingegnare per ottenere lo stesso effetto di grandezza e di comunità che è proprio dei mondi persistenti in stile *World of Warcraft*. Il primo passo, sicuramente il più importante, è stato dare vita a una mappa sconfinata, accertandosi però che ogni singolo chilometro quadrato fosse sensato, giocabile e con il giusto coefficiente di sfida. L'ostacolo principale, considerando la qualità grafica richiesta dagli standard odierni, riguarda lo spazio occupato dai dati. Giusto per darvi un'idea della mole d'informazioni con cui si ha a che fare, sappiate che per realizzare il mondo di *FUEL* con metodi tradizionali ci sarebbero voluti almeno 4 dischi Blu-ray, per un totale di circa 200 Gigabyte. Quindi, sfruttando una tecnologia sempre più affermata e importante nel panorama videoludico, sono state adottate delle tecniche procedurali in grado di generare rilievi, strade e ostacoli secondo dei complicati algoritmi. Il difficile obiettivo di questo espediente è quello di ottenere mappe con una qualità analoga a quelle create "a mano" da classici progettisti.

Grazie alle magie della programmazione, Asobo è convinta di avere modo di creare tracciati interessanti, modellati secondo criteri di giocabilità e di estetica. Infatti, avendo a disposizione così tanto spazio, i giocatori devono sempre sentirsi completamente immersi in un mondo alternativo, con paesaggi mozzafiato e atmosfere suggestive. Il bello è che i veicoli che sfrecceranno in *FUEL*, siano

> **"Una colossale regione, grande 14.400 chilometri quadrati"**



Il look dei piloti sarà modificabile in base ai propri gusti.



Tutte le strutture presenti possono essere distrutte dagli incidenti o dalle intemperie.

ASOBO STUDIO



L'avventura di Asobo Studio comincia nel 2002, a Bordeaux, quando il gruppo viene fondato. Da lì in avanti, gli sviluppatori si sono dedicati a progetti poco noti, alcuni dei quali hanno avuto abbastanza successo da consentire il salto di qualità costituito da un gioco come *FUEL*. La passione che trapela dalle parole dei programmatori e dei progettisti, alle prese con il loro primo titolo di spicco, è eccezionale e potrebbe dare una marcia in più a tutto il gioco.



I diversi veicoli si comportano diversamente, quindi possono avvalersi di scorciatoie differenti.



essi quad, moto o auto, saranno in grado di affrontare terreni scoscesi e pendenze vertiginose, il che spiana la strada per delle vere e proprie corse fuoristrada.

E se in un normale gioco di rally bisogna comunque arrivare da un punto A a un punto B passando per un percorso prestabilito, in un mondo vasto come quello creato da Asobo i giocatori potranno imboccare la strada che preferiranno, cercando scorciatoie e prendendo vie più rischiose nella speranza di risparmiare chilometri preziosi. Come avrete capito, l'impresa che *FUEL* si prefigge è semplicemente titanica, e promette più di quanto qualsiasi titolo del genere abbia mai anche solo sognato di ottenere.

Partendo dalla premessa che ogni singolo chilometro quadrato della mappa sia sensato dal punto di vista della giocabilità, i progettisti hanno potuto adottare una soluzione estremamente intelligente, che parte con la professionalità del team di Asobo e strizza l'occhio alla creatività della comunità online. Come altri esponenti del genere, *FUEL* si svilupperà secondo una carriera che proporrà varie sfide con tracciati prestabiliti. Chiaramente, data la natura del terreno, non stiamo parlando di piste tradizionali, quanto di vasti percorsi in cui ogni partecipante sarà libero di muoversi a piacere, naturalmente a patto di giungere al traguardo. Oltre a questo, i giocatori avranno a disposizione un potente editor con cui creare tracciati personalizzati, da condividere online con i propri amici. Se la magica alchimia promessa da Asobo si rivelasse all'altezza delle aspettative, un simile sistema avrebbe potenzialità quasi illimitate, con centinaia di tracciati tutti a portata di clic. Gli sviluppatori ci assicurano che il gioco mostra già una quantità esorbitante di contenuti predefiniti, ma nel contempo sono estremamente emozionati all'idea di vedere il mondo da loro creato evolversi come argilla nella mani degli utenti.

La grandezza della mappa, comunque, non è l'unica particolarità di *FUEL*. L'ambientazione, rispecchiando i timori odierni legati al riscaldamento globale, propone un presente alternativo sconvolto dai mutamenti climatici. Il teatro degli eventi sono gli Stati Uniti, resi irriconoscibili dall'innalzamento delle acque e dalle catastrofi naturali. In questo contesto, un gruppo di piloti spericolati decide di approfittare delle nuove sfide fornite da Madre Natura, lanciandosi in gare senza regole attraverso scenari selvaggi e pericolosi. La base utilizzata per disegnare il mondo di gioco proviene dai dati raccolti da un satellite, che poi sono stati modificati per ottenere zone adatte alle corse. Ciononostante, Asobo ha deciso di mantenere delle zone riconoscibili e realmente esistenti, presentandole in una versione stravolta dai rigori climatici. "Il mondo



Gli sviluppatori stanno puntando su uno stile di guida aggressivo e senza regole.





Di tanto in tanto, in giro per la mappa, si incontrano strutture costruite dall'uomo.

ACROBAZIE E TRICK

Gli sviluppatori, pur ponendo l'accento sullo stile di guida semplice e immediato di *FUEL*, non si sono pronunciati esplicitamente sulla possibilità di effettuare acrobazie mentre si è in moto o sui quad. Non abbiamo niente di ufficiale, dunque, ma le immagini suggeriscono la presenza di manovre pericolose e coreografiche: è da vedere se si tratterà di semplici dettagli estetici o di elementi integrati nelle meccaniche di gioco.





La scusa del riscaldamento globale ha permesso ad Asobo di inserire zone molto variegate.

di gioco si ispira a vari punti di interesse del paesaggio americano, unendoli per dare vita a un'ambientazione variegata e imprevedibile", ci racconta David Brickley, produttore esecutivo di Codemasters. "Si passa dai picchi innevati del monte Rainier alle foreste del parco nazionale di Yosemite, dall'imponente Grand Canyon alla spettacolare Monument Valley. Ci sono anche delle zone con città in rovina, ottime per gare più acrobatiche e per eventi particolari".

In ogni momento il giocatore può decidere di darsi all'esplorazione, vagando in libertà per la mappa alla ricerca di sfide inedite. Naturalmente, con uno scenario tanto vasto, ci sono vari modi per effettuare gli spostamenti. La prima, più classica, prevede un teletrasporto immediato, utile per raggiungere al volo un evento senza perdere nemmeno un minuto. La seconda, senza dubbio la più interessante, si basa su elicotteri che vanno a prendere il pilota ovunque si trovi, trasportandolo rapidamente ma permettendogli di ammirare lo scenario, godendosi il panorama e individuando le zone più invitanti. Così, in seguito, avrà modo di tornare a visitarle, magari per progettare una pista con l'editor e collaudarla prontamente in una sfida online.

"La linea dell'orizzonte spazierà per ben 40 chilometri"

La terza possibilità, invece, è la più semplice di tutte. Si imposta la destinazione sul GPS e si guida fino a che non la si raggiunge. Per quanto possa sembrare assurdo, Asobo si è ingegnata per fare in modo che anche la guida casuale avesse una ragion d'essere, implementando obiettivi secondari che richiedono di raggiungere posizioni panoramiche o di individuare particolari conformazioni del terreno. È qui che entra in gioco un altro degli assi nella manica del motore di *FUEL*, ossia la profondità di campo. A patto di avere un PC all'altezza della situazione, la linea dell'orizzonte spazierà per ben 40 chilometri, dando vita a paesaggi mozzafiato. Inoltre, l'apocalisse climatica è resa anche dalla frequenza di violenti fenomeni atmosferici, quali tempeste di sabbia, tornado e terribili acquazzoni, in grado di distruggere le strutture presenti e di creare in tempo reale nuovi ostacoli, oppure di aprire improvvise scorciatoie.

A giudicare dalle prime immagini e dai



Le ambientazioni sono desolate e solitarie, una vera rarità in un gioco di corse.

FUEL ALL'ORIZZONTE

La profondità di campo di *FUEL* è senza dubbio uno dei punti forti del motore grafico. Stando ai dati comunicati da Asobo, saremo in grado di vedere fino a 40 chilometri di distanza, specie quando ci troveremo sulle montagne o sui vari punti panoramici sparsi per la mappa. In alcuni casi, potremo ammirare poetici paesaggi da cartolina, anche se l'ambientazione sarà devastata dai mutamenti climatici.



FUEL A COLPO D'OCCHIO



GIORNO E NOTTE
Alcune gare possono durare molto a lungo, tanto che vedrete la luce e il cielo mutare in base all'ora del giorno.

I FENOMENI ATMOSFERICI
La furia della natura si abbatte costantemente sul mondo di *FUEL*, creando effetti spettacolari e influenzando in tempo reale la condizione dei tracciati.

DUE O QUATTRO RUOTE?
FUEL mette a disposizione del giocatore tanti diversi veicoli adatti alle corse fuoristrada, come moto da cross, quad e auto da rally.





In *FUEL* tutti imboccano la strada che preferiscono.

video, l'effetto di queste piccole catastrofi è tanto divertente, quanto suggestivo. Le zone in cui si svolgono le corse, abbandonate dalla popolazione comune, risultano solitarie e spettrali, e vederle strapazzate dagli agenti atmosferici rende il tutto ancor più emozionante. La ciliegina sulla torta è data dal passaggio delle ore, calcolato rigorosamente in tempo reale, che differenzia i vari momenti del giorno con effetti di luce appropriati, anch'essi soggetti alla presenza delle eventuali intemperie. Se tutte queste incredibili promesse verranno mantenute, a prescindere dalla validità in termini di gioco, il mondo di *FUEL* sarà comunque un'opera unica e monumentale, da ammirare anche solo per la sua ambizione.

Visto, però, che gli sviluppatori di Asobo non cessano mai di complicarsi la vita, hanno deciso di inserire ben 70 veicoli appartenenti a diverse categorie, tutte con caratteristiche radicalmente diverse. Avremo a disposizione quad, van, buggy, auto da rally, fuoristrada e moto da cross, e in base alle nostre scelte dovremo adottare stili di guida adeguati. Per esempio, un'agile motocicletta da cross riesce a scendere da ripidi pendii senza rischiare di ribaltarsi, mentre un fuoristrada ha più potenza ed è in grado di risalire con maggior facilità una salita scoscesa. Queste particolarità, naturalmente, si ripercuotono anche sulle strade da adottare, poiché il mondo di *FUEL* è completamente aperto in qualunque momento. Per questo, i navigatori satellitari sono studiati al fine di proporre le strade più adeguate, secondo il veicolo su cui sono montati, e forniscono anche dei rapidi suggerimenti indicando le scorciatoie. Dettagli simili delle vere e proprie finezze, che dimostrano quanto gli sviluppatori di Asobo si siano interrogati su come far quadrare uno spazio così ampio, senza minare la giocabilità e il divertimento.

Prima di cantare vittoria, bisognerà vedere il tutto in movimento, ma per ora non possiamo far altro che ammirare le idee innovative dei programmatori e dei progettisti.

Al di là della struttura principale del gioco, com'è prevedibile, avremo altre note di colore, come le differenti livree da applicare alle vetture e i look dei piloti, da personalizzare con tatuaggi e accessori. Il tutto si rifletterà anche sulla varietà delle partite online, che si integrano senza interruzioni nell'esperienza in singolo, proprio come accade in molti giochi recenti.

Siamo curiosi di vedere se il talentuoso team di Asobo riuscirà a concretizzare tutti questi elementi, conciliando il divertimento e l'immediatezza, e trovando il giusto equilibrio tra la vastità del mondo di gioco e la densità dei contenuti. Quel che è certo, è che la passione non manca e che *FUEL* ha le carte in regola per imporre un nuovo standard in un genere in evoluzione. GIOCHI COMPUTER

BR



Illustrazione di Giacomo Pueroni

ICIOLE D'ORO

Sul numero di Natale, GMC ha presentato una guida ai regali che potevano interessare gli appassionati di videogiochi durante le feste. Ma ammettiamo che i vostri risparmi siano stati prosciugati dall'acquisto di un PC nuovo. O che siate curiosi di sapere cosa vi "siete persi" negli anni in cui non avevate un computer per giocare. Società grandi e piccole pensano a voi, spesso ripubblicando i propri titoli di maggior successo in versione economica e, talvolta, collezionando anche due o tre giochi di una serie in un'unica confezione. Altre società, invece, puntano proprio a chi non ha in tasca molti spiccioli, proponendo prezzi davvero accessibili. Vincenzo Beretta fa un giro per i negozi, reali e virtuali, e torna con una sporta carica di consigli per voi.

GIOCHI per il Mio Computer, ogni mese, consiglia i migliori titoli pubblicati a buon prezzo nella rubrica "Giochiamo spendendo poco" (questo mese, per esempio, troverete le due ottime offerte di Ubisoft che raccolgono per soli 9 euro i primi tre capitoli, rispettivamente, delle serie *Splinter Cell* e *Prince of Persia*).

Nel vasto panorama dei videogiochi esistono però prodotti di ottima qualità che contano non tanto su una grafica di ultima generazione, quanto su idee, giocabilità e ricchezza di contenuti. In alcuni casi, si tratta di titoli prodotti da sviluppatori indipendenti; in altri di "classici" che, pur non essendo più tecnologicamente all'avanguardia, continuano ad avere molto da offrire – talvolta, oltre alla bellezza senza tempo del gioco in sé, grazie anche alla mole di contenuti gratuiti sviluppati nell'arco degli anni dalle rispettive comunità di fan.

In tempi recenti si è vista una rinnovata attenzione verso questo genere di titoli da parte di distributori grandi e piccoli. Le società più importanti hanno spesso una linea economica in cui, dopo qualche anno, ripropongono i propri giochi a prezzo contenuto, ma per chi era in cerca di un titolo davvero vecchio o particolare, l'unica soluzione, un tempo, era sperare in una "pesca" fortunata in qualche cesto delle offerte (o nelle vendite di seconda mano su siti come eBay). Oggi, grazie alla diffusione delle linee Internet ad alta velocità, comprare e vendere giochi in formato digitale (l'acquirente scarica i file necessari per l'installazione da un server remoto dopo avere effettuato il pagamento) è diventata un'attività sempre più diffusa.

Se questo metodo di distribuzione nega al giocatore la soddisfazione di possedere l'oggetto fisico (ovvero la confezione, talvolta accompagnata da un bel manuale e altri gadget), ha però il vantaggio di decurtare radicalmente i costi della distribuzione stessa: stampa, trasporto fisico del prodotto e, in alcune nazioni, acquisto dello spazio sugli scaffali per l'esposizione. Ciò rende funzionale sia il riproporre a prezzo contenuto titoli che in passato hanno avuto grande successo, sia giochi di sviluppatori indipendenti che non possono godere delle strutture e del sostegno finanziario di una grande impresa.

Dopo qualche riflessione, abbiamo così deciso di dare uno sguardo il più possibile organico (anche se, lo precisiamo subito, per nulla esaustivo) al panorama dei giochi che consentono di divertirsi spendendo poco. . . o nulla! Di alcuni di essi avevamo già parlato nel nostro servizio sugli sviluppatori indipendenti, pubblicato sul numero di dicembre 2007, e senz'altro, se possedete GMC 136, vi consigliamo di dargli un'occhiata. Per i titoli selezionati in questo speciale, però, abbiamo applicato parametri leggermente diversi: alcune regole di base non strettamente rigide, ma che ci hanno guidato nella selva delle offerte disponibili.

Innanzitutto il costo, unito alla qualità e, in alcuni casi, alla longevità. In molti si lamentano, a ragione, quando un gioco da 60 euro viene completato in una decina d'ore. D'altro canto, un bel titolo che può accompagnarci per mesi, o addirittura anni (grazie al supporto della comunità, o perché offre di per sé una grande quantità di materiale e ore di gioco), può meritarsi una spesa di una trentina di euro.

Abbiamo inoltre tenuto in particolare considerazione i servizi di distribuzione digitale (come Impulse, Gamersgate, o gli interessanti Gog.com e GameTap) che, sempre più, stanno proponendo nei propri cataloghi giochi "vecchi" solo quanto a data di pubblicazione, ma estremamente attuali e vivaci per ciò che riguarda giocabilità e interesse. Tali servizi prestano attenzione a titoli altrimenti difficili da reperire, come le produzioni di sviluppatori indipendenti o i classici del passato ormai introvabili (e che, senza un intervento adeguato, non sarebbero più stati compatibili con i moderni sistemi operativi).

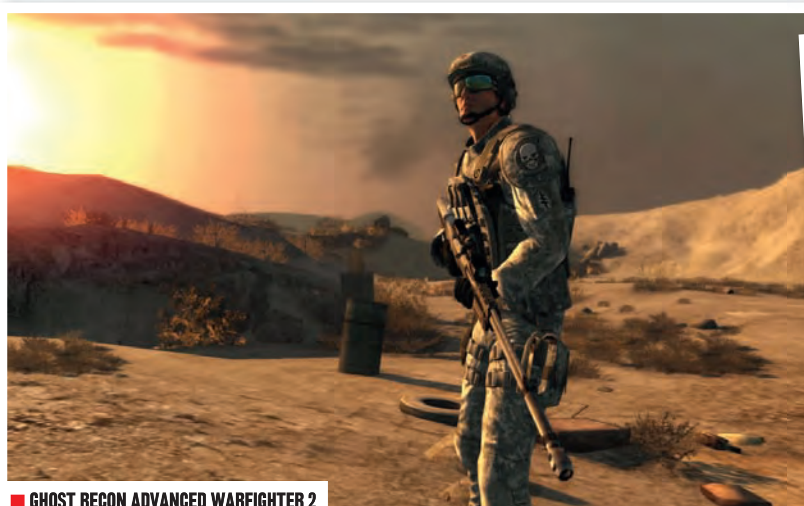
Infine, cosa c'è di meglio che divertirsi legalmente senza spendere nulla? Nelle pagine finali troverete una selezione di giochi scaricabili dalla Rete gratuitamente. Alcuni sono stati resi disponibili dalle società che ne detengono i diritti, mentre altri sono distribuiti da sviluppatori indipendenti quale dimostrazione delle proprie capacità. Malgrado ciò, non si tratta di "demo", ma di prodotti completi e avvincenti, in grado, molte volte, di rivaleggiare in qualità con i prodotti commerciali. E vi assicuriamo che compiere tale selezione è stata dura.

Vi lasciamo, dunque, al nostro speciale, sperando che le nostre ricerche vi aiutino a fare qualche buon affare o a recuperare titoli cui tenevate particolarmente, e che davate ormai per persi. Buon gioco!



I nostri consigli

Per chi ama l'azione


GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2


UNREAL TOURNAMENT 2004 EDITOR'S CHOICE EDITION

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Genere: Sparatutto tattico
Prezzo: € 9,99
Distributore: Ubisoft eXclusive
Lingua: Italiano
Disponibile: Nei negozi

Nel corso degli ultimi anni, Ubisoft non solo ha prodotto molte eccellenti linee di giochi nell'universo creato dal romanziere Tom Clancy, ma le ha rese disponibili nella propria collana budget eXclusive. *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* è uno sparatutto tattico, ovvero un gioco d'azione in prima persona nel quale, oltre a mostrare prontezza di riflessi, dovremo anche gestire nel modo migliori le azioni di una squadra di uomini. I Ghost del titolo sono un'unità d'élite delle forze speciali statunitensi e l'azione si svolge nel prossimo futuro, al confine tra Messico e Stati Uniti. Il giocatore, prima di ogni missione, può selezionare il suo gruppo di quattro elementi da un team di specialisti, ognuno munito di un tipo diverso di arma; ciò consente di "personalizzarlo" in base agli obiettivi assegnati e alla situazione tattica. A completare il tutto, c'è un'interessante modalità multiplayer. Nella stessa collana trovate anche la prima puntata della serie, *GRAW 1* (i cui eventi precedono immediatamente quelli del secondo capitolo), allo stesso prezzo di € 9,99.

Perché considerarlo: Un'evoluzione del sistema di GRAW, per un gioco che, oltre ai riflessi, richiede di saper comandare bene i propri uomini.
Contenuti aggiuntivi: Ghostrecon.net (**www.ghostrecon.net**) è il sito dei fan dedicato a tutti i titoli della serie.

UNREAL TOURNAMENT 2004 EDITOR'S CHOICE EDITION

Genere: Sparatutto
Prezzo: € 11,80 (Steam) € 7,90 (Gog.com)
Lingua: Inglese
Distributore: Epic Games
Disponibile: Steam, Gog.com

Nel futuro, uno dei divertimenti preferiti saranno gli scontri tra gladiatori nelle arene, ma al posto di spade, tridenti e corazze di bronzo, ci saranno armi tecnologicamente avanzate, lanciagranate, mine, missili e veicoli di vario tipo. *Unreal Tournament 2004* appartiene a quella categoria di sparatutto pensati soprattutto per il multiplayer e nella *Editor's Choice Edition* include non solo tutti gli aggiornamenti più recenti, ma 45 nuove mappe, per un totale di 95 arene in cui scontrarsi.

RICERCA E FORTUNA

Per i giochi in queste pagine ci siamo rifatti alla disponibilità e ai prezzi ufficiali indicati dai distributori dei titoli presentati. Il mondo dei videogiochi "budget", però, è pieno di realtà locali che possono condurre a piacevoli sorprese. Basta avere un po' di pazienza e voglia di guardarsi in giro. Molti negozi e quasi tutti i punti di grande distribuzione hanno il cosiddetto "cestone delle offerte" (che può anche essere un'area degli scaffali), e non è possibile prevedere cosa il gestore locale ci "getterà dentro". Magari, stufo di avere dieci copie invendute di un titolo, lo prezzerà a 9,90 euro – anche se da qualunque altra parte troverete lo stesso gioco a tre volte questa cifra. In compenso, evitate di cascare in "episodi di distrazione": mentre compivamo le ricerche per questo speciale, abbiamo visto con i nostri occhi la raccolta dei primi tre *Splinter Cell* (ovvero *Splinter Cell Trilogy* nella linea eXclusive di Ubisoft) a 9,90 euro... con lì accanto una copia del solo *Splinter Cell 3: Chaos Theory* a 19,90 euro! Infine, non esitate ad aprire un comune motore di ricerca, come Google, e a digitare il nome di un gioco che cercate seguito da "prezzo": tra i primi risultati appariranno quasi sempre link a pagine che elencano i siti online dove il gioco è disponibile, accompagnato dal prezzo. In molti casi, vi imbatterete in offerte interessanti, ma date sempre un'occhiata anche alle spese di spedizione e alla lingua in cui il gioco è venduto: un prezzo basso può indicare un titolo di importazione parallela non tradotto.


SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Interessante è la caratterizzazione dei combattenti, che si scontrano divisi in squadre guidate da un leader – ovvero, un personaggio dai tratti ben definiti. Il multiplayer consente fino a 32 giocatori di partecipare allo stesso scontro in una delle 10 modalità previste; alcune richiedono a ogni squadra di cooperare verso un obiettivo comune in competizione con un gruppo di avversari, mentre altri vedono il classico "tutti contro tutti". Una particolare enfasi, nell'edizione *2004* di *UT*, è infine posta sui veicoli... e sui mezzi per distruggerli!

Perché considerarlo: Un classico degli sparatutto competitivi, ancora oggi apprezzato in tutto il mondo virtuale.
Contenuti aggiuntivi: *UT 2004* gode del supporto di moltissimi Mod (diversi sono inclusi nella *Editor's Choice Edition*). Il thread sui forum di Gog.com è all'indirizzo **www.gog.com/en/forum/unreal_series**

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Genere: Stealth
Prezzo: € 9,99
Distributore: Ubisoft eXclusive
Lingua: Italiano
Disponibile: Nei negozi

L'ultimo capitolo (il quarto) della saga di giochi di azione/stealth nati dalla collaborazione tra Ubisoft e Tom Clancy. Il protagonista, Sam Fisher, è un agente dell'organizzazione statunitense ultrasegreta Third Echelon, un'agenzia il cui scopo è combattere in modo "invisibile e silenzioso" le minacce alla sicurezza mondiale provenienti da vari gruppi di potere occulti e da organizzazioni terroristiche (minacce che, spesso, coinvolgono la sfera della criminalità informatica). Il giocatore è chiamato a controllare il protagonista in una serie di missioni ambientate in luoghi esotici. L'enfasi è posta sull'agire tra le ombre e sull'invisibilità (un po' come nella serie *Thief*), dal momento che i nemici sono generalmente più forti e numerosi di Sam. In compenso, il nostro eroe può far conto su una notevole serie di sofisticati "gadget", nonché su armi e capacità fisiche che gli consentono, quando necessario, di eliminare gli avversari in modo silenzioso. In questo quarto episodio Sam si trova ad affrontare la sfida di dover agire "sotto copertura", ovvero fingere di schierarsi contro la propria stessa agenzia per guadagnare la fiducia di un pericoloso gruppo di avversari.

Perché considerarlo: *Double Agent* è sia un ottimo titolo a sé stante, sia un acquisto consigliato insieme a *Splinter Cell Trilogy* (la trilogia precedente, a 9,99 euro).
Contenuti aggiuntivi: Gli appassionati della serie hanno il loro "quartier generale" allo Splinter Cell HQ **www.splintercellhq.com**

OPERATION FLASHPOINT: GOTY

Genere: Sparatutto tattico
Prezzo: € 7,90
Lingua: Inglese
Distributore: Codemasters
Disponibile: **www.gog.com**

Uno dei titoli più rinomati nel settore degli sparatutto tattici, *Operation Flashpoint* è stato sviluppato da Bohemia Interactive,una società della Repubblica Ceca fondata da ex-militari di quella nazione. Il gioco è stato definito, e giustamente, un "simulatore di soldato", in quanto pone il realismo al di sopra di qualsiasi altra considerazione. L'ambientazione è un'isola di fantasia al largo della costa europea, nel 1985, ma sia i mezzi e gli equipaggiamenti, sia l'annuncio che il Patto di Varsavia ha invaso l'Europa Occidentale, sono ben reali! Prima nei panni di un soldato semplice, e poi di un comandante di squadra, il giocatore deve sopravvivere a una trama articolata su una serie di missioni. Oltre che scarpinare a piedi, è possibile salire e combattere con vari mezzi: dagli umili camion ai tank. La versione proposta include anche le espansioni *Resistance* e *Red Hammer* – quest'ultima una campagna che ci fa rivivere gli stessi eventi nei panni di un soldato russo.

Perché considerarlo: Uno sparatutto in prima persona incredibilmente realistico, al punto che è servito da base per sviluppare programmi d'addestramento professionali per diversi eserciti.
Contenuti aggiuntivi: Tonnellate. Gli editor e l'architettura "aperta" del codice hanno consentito ai fan di sbizzarrirsi. La "Wiki" della comunità è a **community.bistudio.com/wiki/Main_Page**

MENZIONI ONOREVOLI

ID SUPER PACK

Genere: Azione
Prezzo: € 55,50
Lingua: Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo, Italiano
Distributore: Steam
Disponibile: **www.steampowered.com**
Perché considerarlo: Da *Doom* a *Doom 3*, passando per le serie complete di *Quake*, *Hexen*, *Wolfenstein*, *Heretic*... La raccolta offre centinaia di ore di adrenalina e una collezione di classici che gira ottimamente anche sui portatili più piccoli.
Contenuti aggiuntivi: I giochi di id Software hanno generato una quantità enorme di Mod. Un buon sito di riferimento in italiano è **www.doomitalia.it**

GTA: SAN ANDREAS

Genere: Azione
Prezzo: € 15,80
Lingua: Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo, Italiano
Distributore: Steam
Disponibile: **www.steampowered.com**
Perché considerarlo: L'ascesa nel mondo del crimine dell'afro-americano CJ in un'immaginaria America dei primi Anni '90. Giocabilità libera accompagnata da una grande colonna sonora.
Contenuti aggiuntivi: Nessuno

HALF-LIFE COMPLETE

Genere: Azione
Prezzo: € 39,50
Lingua: Italiano (e molte altre)
Distributore: Steam
Disponibile: **www.steampowered.com**, **www.gamersgate.com**
Perché considerarlo: Un'unica offerta che include *Half-Life*, *Half-Life: Opposing Force*, *Half-Life: Blue Shift*, *Team Fortress Classic*, *Half-Life 2*, *Half-Life 2: Deathmatch*, *Half-Life 2: Episode One*, *Half-Life 2: Episode Two*.
Contenuti aggiuntivi: I Mod per la serie *Half-Life* non si contano. Invece che impazzire, partite dalla pagina del Mod DB all'indirizzo **www.moddb.com/games/half-life/mods**

MOUNT & BLADE

Genere: Azione/Gioco di ruolo
Prezzo: € 14
Lingua: Inglese
Distributore: Steam, Gamersgate
Disponibile: **www.steampowered.com, www.gamersgate.com**
Perché considerarlo: Una "simulazione di combattimento medievale" assai realistica, con una componente di GdR e moltissimi Mod.
Contenuti aggiuntivi: Mount & Blade Unofficial File Repository si trova a **www.mbrepository.com**

UN RITARDO GRADITO

Anche se la grafica non è più sulla cresta dell'onda e tutti stanno ormai parlando di altri giochi (magari, dei meritevoli seguiti dei titoli che proponiamo nelle prossime pagine), esistono varie ragioni per non farsi sfuggire un "classico", oltre al prezzo conveniente. Acquistare un gioco rodato consente, infatti, di beneficiare di tutto il lavoro di aggiustamento e miglioramento del programma svolto nel tempo dagli sviluppatori (e, talvolta, dai giocatori stessi) attraverso le patch pubblicate. Inoltre, molti giochi beneficiano di contenuti sviluppati dalle comunità dei fan (i famosi Mod) e più tempo è passato dalla pubblicazione, più questi saranno numerosi. In ognuna delle nostre schede troverete una voce chiamata **Contenuti aggiuntivi**, in cui diamo qualche suggerimento su dove trovare in Rete patch e Mod per quel gioco. Non tutti i titoli proposti in versione budget, infatti, sono necessariamente aggiornati alla versione più recente.

Per chi ama la strategia



TOTAL WAR: ERAS

Genere: Strategia
Prezzo: € 19,90
Lingua: Inglese/italiano
Distributore: Sega
Disponibile: Nei negozi

La serie *Total War* ci accompagna da anni tra i momenti epici della Storia. Ogni titolo è dedicato a un periodo ben preciso, riproposto nella ricchezza dei problemi politici, economici e, soprattutto, militari che lo caratterizzarono. Ciò avviene grazie a una struttura su due livelli: uno strategico a turni, in cui siamo chiamati a governare una nazione in tutti i suoi aspetti, e uno tattico, nel quale gestiamo sul campo con un sistema in tempo reale le battaglie delle nostre armate. *Total War: Eras* raccoglie i primi tre capitoli della serie, resi tutti compatibili con Windows XP: *Shogun* (il Giappone feudale), *Medieval* (i "secoli bui" in Europa) e *Rome* (l'epopea della Repubblica romana). Contiene, inoltre, tutte le espansioni ufficiali pubblicate per i suddetti titoli. Aggiungete una comunità che, nell'arco degli anni, ha prodotto un numero considerevole di Mod (incluse alcune "total conversion" che trasformano uno dei giochi nelle campagne napoleoniche, o nelle battaglie de "Il Signore degli Anelli") e avrete abbastanza materiale da soddisfare le vostre brame di conquista per molto tempo. La versione di *Eras* in lingua italiana pare essere in via di esaurimento. Durante le nostre ricerche abbiamo trovato, nei negozi, solo quella in inglese.

Perché considerarlo: Una raccolta di raffinati titoli strategici, che ricostruiscono in dettaglio alcuni tra i momenti più affascinanti della storia militare.
Contenuti aggiuntivi: Il principale sito di riferimento per i Modder della serie è The Org (**www.totalwar.org**)

AGE OF MYTHOLOGY: GOLD

Genere: Strategia
Prezzo: € 9,99
Lingua: Italiano
Distributore: Ubisoft eXclusive
Disponibile: Nei negozi

Uno spin off (se ci passate il termine) della serie *Age of Empires*, questo strategico in tempo reale sviluppato da Ensemble Studios per Microsoft è centrato sui miti classici e su quell'immaginario periodo della storia umana in cui le divinità stesse intervenivano nelle lotte tra popoli e nazioni (basti pensare alla narrazione omerica della guerra di Troia). Il giocatore non solo sceglie quale popolo guidare (tra Greci, Egizi e Norreni) ma anche quale divinità "interpretare", scelta tra quelle del suo pantheon. Tale decisione influisce su ogni aspetto del gioco, dalle truppe che si possono schierare, ai tipi di "mostri" e altre creature mitologiche con cui supportarle, alle magie disponibili in battaglia. Ciò rende *Age of Mythology* leggermente più complesso dei titoli precedenti della serie (*Age of Empires I* & *II*), ma anche strategicamente più profondo, grazie al grande numero di variabili in grado di condizionare ogni battaglia. La versione "Gold" contiene anche l'espansione *The Titans*, che introduce una quarta civiltà, gli Atlantidei, e le sue divinità (i "titani" del titolo).

Perché considerarlo: L'unione tra guerra e magia contribuisce a rendere *Age of Myrthology* un RTS profondo, affascinante e longevo.
Contenuti aggiuntivi: Age of Mythology Haven è una cornucopia di scenari addizionali, Mod e molto altro. L'indirizzo è **aom.heavengames.com**

INTRODUZIONE ALL'ECONOMIA DI RETE

Sono sempre più diffusi i servizi che offrono giochi in download digitale. Alcuni appartengono a società che decidono di distribuire in questo modo i titoli del proprio catalogo (un buon esempio è Matrix Games), mentre altri (come Impulse o Gamersgate) aprono i loro scaffali virtuali anche a prodotti di terze parti. I vantaggi per gli sviluppatori sono la possibilità di apparire "fianco a fianco" con titoli più importanti, aumentando la visibilità del proprio prodotto, e di non pagare i costi legati alla distribuzione tradizionale. Esiste, inoltre, l'importante fattore detto "impulse buying", ovvero "acquisto d'impulso": un giocatore vede un titolo che gli interessa, sfodera la sua carta di credito o il suo account su PayPal, e lo compera – laddove se fosse necessario, per esempio, recarsi al negozio, il "desiderio del momento" potrebbe svanire. In compenso, gli sviluppatori devono pagare una percentuale dei propri incassi a chi fornisce il sevizio, ed è per questa ragione che, per esempio, AGEOD (la casa di *Birth of America*) ha una presenza su Steam, ma poi "consiglia" ai clienti di acquistare direttamente dal suo sito. Negli appositi spazi su queste pagine esamineremo alcuni tra i sistemi di distribuzione digitale più interessanti e diffusi.

GOG.COM

Una delle sorprese più piacevoli emerse dalla Rete negli ultimi tempi è il sito di distribuzione digitale Gog.com (**www.gog.com**). La sigla significa Good Old Games (Buoni, Vecchi Giochi) e l'obiettivo dei fondatori dell'iniziativa è di riproporre a prezzi contenuti i migliori classici del passato. Ogni gioco, una volta acquistato, può essere liberamente scaricato quante volte si desidera, non necessita di attivazione, ha la possibilità di essere installato su più PC diversi e non richiede una connessione a Internet per essere giocato. In sostanza, il giocatore può dire di possederlo al 100% e basta fare una copia dei file d'installazione su un CD o un DVD registrabile per mettere al sicuro il proprio investimento. I titoli sono inoltre completi di manuale (sempre in formato digitale) e aggiornati alle patch più recenti. Gog.com propone varie fasce di prezzo, ma la stragrande maggioranza dei giochi può essere acquistata per 7,90 o per 4,75 euro (rispettivamente, 9,99 e 5,99 dollari). Il catalogo è molto ricco (per fare un esempio, potrete trovare qui *Fallout 1* & *2* per 4,75 euro l'uno) e la comunità che circonda il sito assai vivace.

STEAM

Parlare nuovamente di Steam, il popolare sistema di distribuzione digitale creato da Valve, può sembrare ridondante, ma uno dei punti di forza di questo servizio è l'attenzione rivolta verso i titoli degli sviluppatori indipendenti. Recentemente, Steam ha arricchito il proprio catalogo con diversi "classici": giochi risalenti, in alcuni casi, agli


AMERICAN CONQUEST ANTHOLOGY


DISCIPLES 2 GOLD

AMERICAN CONQUEST ANTHOLOGY

Genere: Strategia
Prezzo: € 9,95
Lingua: Italiano
Distributore: FX Interactive
Disponibile: Nei negozi

La raccolta dei titoli FX Interactive dedicati alla conquista del continente americano, fino alla guerra d'indipendenza, pone in primo piano un gioco che, per contenuti e vastità del periodo storico coperto, rende il rapporto "resa per spesa" tra i più convenienti del mercato. *American Conquest Anthology* ci porta dai primi scontri dei conquistadores contro le civiltà mesoamericane alla guerra d'indipendenza del 1776, attraverso un numero vastissimo di scenari e campagne – e con mappe che, in alcuni casi, consentono di vedere in azione una quantità di truppe strabiliante. Abbiamo anche una documentazione composta da manuali e tabelle di gioco a colori, che aumenta ulteriormente il valore della confezione.

Perché considerarlo: Enormi battaglie, longevità, presentazione di un'epopea storica affascinante e poco conosciuta.
Contenuti aggiuntivi: www.fxinteractive.com/it/p203/p203extras.htm

DISCIPLES 2 GOLD

Genere: Strategia
Prezzo: € 7,90
Lingua: Inglese
Distributore: Gog.com
Disponibile: **www.gog.com**

Questa versione di uno dei migliori strategici fantasy oggi sul mercato raccoglie i tre giochi usciti nella serie: *Dark Prophecy* e le tre espansioni *Guardians of the Light*, *Servants of the Dark* e *Rise of the Elves* – oltre a diverso materiale bonus. La giocabilità è a turni, e il giocatore può scegliere di guidare una delle quattro fazioni che si disputano il regno di Nevandaar: gli umani, i Nani, la demoniaca "Legione dei Dannati" o le orde di Non Morti. Ogni fazione controlla una capitale e diverse città, e recluta eroi cui assegnare squadre composte da un numero massimo di cinque unità diverse. Le unità, sia comuni (spadaccini o arcieri), sia fantasy (come draghi o scheletri) hanno, in molti casi, poteri particolari che possono impiegare durante le battaglie. Queste avvengono quando due eserciti nemici si incontrano e sono risolte su una schermata tattica con un sistema che ricorda un po' i duelli tra mazzi di carte collezionabili. Il gioco è molto coinvolgente, e richiede una oculata gestione delle risorse del proprio regno, unita a parecchia lucidità tattica nelle battaglie.

Perché considerarlo: Un gioco di strategia fantasy a turni con una struttura simile al classico *Civilization*, ma con un sistema di combattimento tattico davvero interessante.
Contenuti aggiuntivi: Nessuno. La versione di Gog.com è già aggiornata all'ultima patch.

MENZIONI ONOREVOLI

CIVILIZATION 3 COMPLETE

Genere: Strategia
Prezzo: € 23,80
Lingua: Italiano
Distributore: Steam
Disponibile: www.steampowered.com
Perché considerarlo: Il terzo capitolo della serie di Sid Meier che ricostruisce l'epopea umana attraverso la Storia, completo di tutte le espansioni ufficiali.
Contenuti aggiuntivi: CivFanatics è il sito dedicato interamente a ogni incarnazione di *Civilization*: **www.civfanatics.com**

IMPERIUM ANTHOLOGY

Genere: Strategia
Prezzo: € 9,95
Lingua: Italiano
Distributore: FX Interactive
Disponibile: Nei negozi
Perché considerarlo: La raccolta completa dei titoli FX Interactive dedicati all'Impero Romano: qualità e contenuti a un prezzo competitivo.
Contenuti aggiuntivi: www.fxinteractive.com/it/p201/p201extras.htm

PATRICIAN III

Genere: Strategia
Prezzo: € 9,95
Lingua: Italiano
Distributore: Fx Interactive
Disponibile: Nei negozi
Perché considerarlo: Un bel simulatore commerciale storico ambientato nel 1300, quando le città della Lega Anseatica dominavano i traffici nel Nord Europa
Contenuti aggiuntivi: Un interessante sito italiano è Patrician III Italia: **patricianworld.altervista.org**

DOMINIONS 3

Genere: Strategia
Prezzo: € 38,90
Lingua: Inglese
Distributore: Shrapnel Games
Disponibile: **www.shrapnelgames.com**
Perché considerarlo: Il miglior strategico fantasy oggi disponibile, con una longevità pressoché infinita, ulteriormente aumentata dal vasto numero di Mod.
Contenuti aggiuntivi: Nuove razze, mappe e incantesimi trovano spazio sui forum ufficiali a **forum.shrapnelgames.com**

Anni '90 (come la serie *X-Com/UFO*) e che non avremmo mai pensato di vedere nuovamente girare sui nostri PC, perfettamente funzionanti sotto Windows XP e Vista, e proposti per una manciata di euro quasi irrisoria. Chi vuole installare Steam, può scaricare il client dal sito **www.steampowered.com**

IMPULSE

Creato da Stardock (gli sviluppatori di *Galactic Civilizations*), il nuovo Impulse è il sistema di distribuzione digitale che ha sostituito il vecchio Stardock Central. La nuova interfaccia è più elegante e moderna, ma alcuni preferivano la spartana semplicità di Stardock Central e c'è stata qualche resistenza nella "transizione" (Stardock Central, in ogni caso, è ancora attivo mentre andiamo in stampa). Oltre ai titoli della società di Brad Wardell, Impulse offre una buona scelta di giochi indipendenti (o indie, in gergo) e titoli fuori produzione, molti dei quali difficili da recuperare altrove. Ospita anche sezioni dedicate a utility per Windows e perfino la possibilità, per gli utenti registrati, di un proprio blog. Il sito di riferimento è **www.impulsedriven.net**

GAMERSGATE

È il sito di distribuzione digitale dedicato ai prodotti Paradox, ma anche in questo caso abbiamo un buon catalogo di altri titoli, tra cui molti indipendenti e altri non semplici da reperire, insieme a prodotti di primo piano come *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* o *Tomb Raider: Underworld*. Al contrario di Impulse offre un servizio essenziale, limitato ai giochi e ai commenti di coloro che li hanno acquistati. Il link è **www.gamersgate.com**

GAMETAP

GameTap (**www.gametap.com**) è un servizio online creato dal Turner Broadcasting Service (ma oggi di proprietà di Metaboli) e basato su un sistema originale. Il sito offre la possibilità di giocare a titoli classici e recenti, e ha tre livelli d'accesso: Visitor (Visitatore), Green (Verde) e Gold (Oro). Un Visitatore può scaricare e giocare a uno tra i 30-40 titoli scelti da GameTap, senza alcuna spesa (ma accettare il fatto che banner pubblicitari saranno mostrati durante il gioco). L'accesso Verde richiede una registrazione (comunque gratuita) e concede di accedere a un numero superiore di giochi. Infine, l'accesso Oro richiede sia la registrazione, sia il pagamento di una quota di abbonamento (7,70 euro per un mese, 46,50 euro per un anno – con l'offerta speciale di pagare solo 0,75 euro per il primo mese), ma consente di giocare a tutti i titoli del catalogo senza restrizioni. Ci sono due requisiti, a prescindere dal livello d'accesso: una connessione a Internet a Banda Larga e la necessità di essere connessi alla Rete mentre si gioca. GameTap offre, inoltre, un "negozio" online presso cui è possibile acquistare titoli nuovi in download digitale.

VALUTE E FLUTTUAZIONI

Alcuni dei titoli che vi abbiamo presentato, come quelli di Matrix Games, sono distribuiti in Europa direttamente dai magazzini che le società hanno sul continente, e il prezzo in euro che leggete è quello che potete attendervi di pagare. In altri casi, però, la cifra indicata rappresenta la conversione del prezzo originale in dollari basata sul cambio ufficiale tra le due valute al momento in cui andiamo in stampa. Data l'attuale situazione economica internazionale, è possibile che tale tasso di conversione fluttui anche piuttosto rapidamente, con inevitabili variazioni (sia pure non eccessive) rispetto ai prezzi da noi indicati.


X2/X3 PACK


SACRED GOLD

Per chi ama l'avventura

X2/X3 PACK

Genere: Simulatore Spaziale
Prezzo: € 19,80
Lingua: Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo, Italiano
Distributore: Steam
Disponibile: **www.steampowered.com**

Nel corso degli anni la serie di *X* è diventata uno dei principali punti di riferimento nel sotto-genere dei simulatori spaziali, in virtù della vastità dell'universo presentato e della libertà d'azione consentita nei giochi. Oggi, grazie a Steam, è possibile acquistare il secondo e il terzo capitolo a prezzo contenuto – avendo così accesso alla grande quantità di materiale aggiuntivo sviluppato negli anni dalla comunità. Al centro di tutto c'è la "carriera" di un esploratore dello spazio, che si muove in una galassia le cui stelle e relativi pianeti sono collegati da un'intricata rete di "portali". Sebbene ci sia una trama, che si dipana su più missioni, il giocatore è libero di agire come meglio crede in un universo dinamico popolato da pirati, razze aliene, enormi stazioni spaziali e... un mercato delle merci con i prezzi in continua fluttuazione! Accumulando profitti, si potranno acquistare astronavi più grandi, armi migliori e perfino centri di produzione – trasformandosi in magnati dello spazio. In alternativa, ci sono sempre la carriera di pirata o quella di cacciatore di taglie. *X3* è più vasto e tecnologicamente avanzato rispetto a *X2*, ma anche, secondo molti, più dispersivo. A ciò, però, hanno ovviato i numerosi Mod e oggi non c'è ragione per non gustarsi entrambi i giochi.

Perche considerarlo: Azione, commercio interstellare, gioco di ruolo e un grande universo da esplorare... in due tappe successive!
Contenuti aggiuntivi: Moltissimi Mod per entrambi i giochi. Un buon punto di partenza è il forum ufficiale a **forum.egosoft.com**, mentre una "Wiki" dedicata si trova a **www.xwiki.chaos.net.nz/index.php/Main_Page**

SACRED GOLD

Genere: Gioco di ruolo/Azione
Prezzo: € 9,95 (confezionato), € 7,90 (download digitale)
Lingua: Italiano (confezionato) Inglese (download digitale)
Distributore: Strategy First, FX Interactive
Disponibile: Steam, Impulse, nei negozi

Un altro gioco ricco di contenuti e accompagnato da una confezione di tutto rispetto (se lo acquistate in negozio). Per meno di dieci euro otterrete, infatti, sia l'originale *Sacred*, sia l'espansione *Underworld*, accompagnati dalla consueta manualistica a colori che rappresenta il "marchio di fabbrica" di FX Interactive (tra i contenuti, una bella mappa delle terre che esplorerete). *Sacred* consente di scegliere tra otto personaggi diversi e di completare decine di missioni eliminando i nemici a colpi di armi e incantesimi assortiti, e raccogliendo tesori ed equipaggiamento sempre più potenti. La varietà dei personaggi (si va da una creatura angelica a una vampira) e dei loro poteri garantisce anche una notevole rigiocabilità. Sebbene *Sacred Gold* sia disponibile su diversi servizi di download digitale, noi consigliamo la versione confezionata, in virtù della qualità dei materiali di "accompagnamento" di cui abbiamo parlato.
Perche considerarlo: Uno dei migliori "cloni" di *Diablo*, completo della sua espansione, e con un vasto mondo da esplorare.
Contenuti aggiuntivi: Nessuno

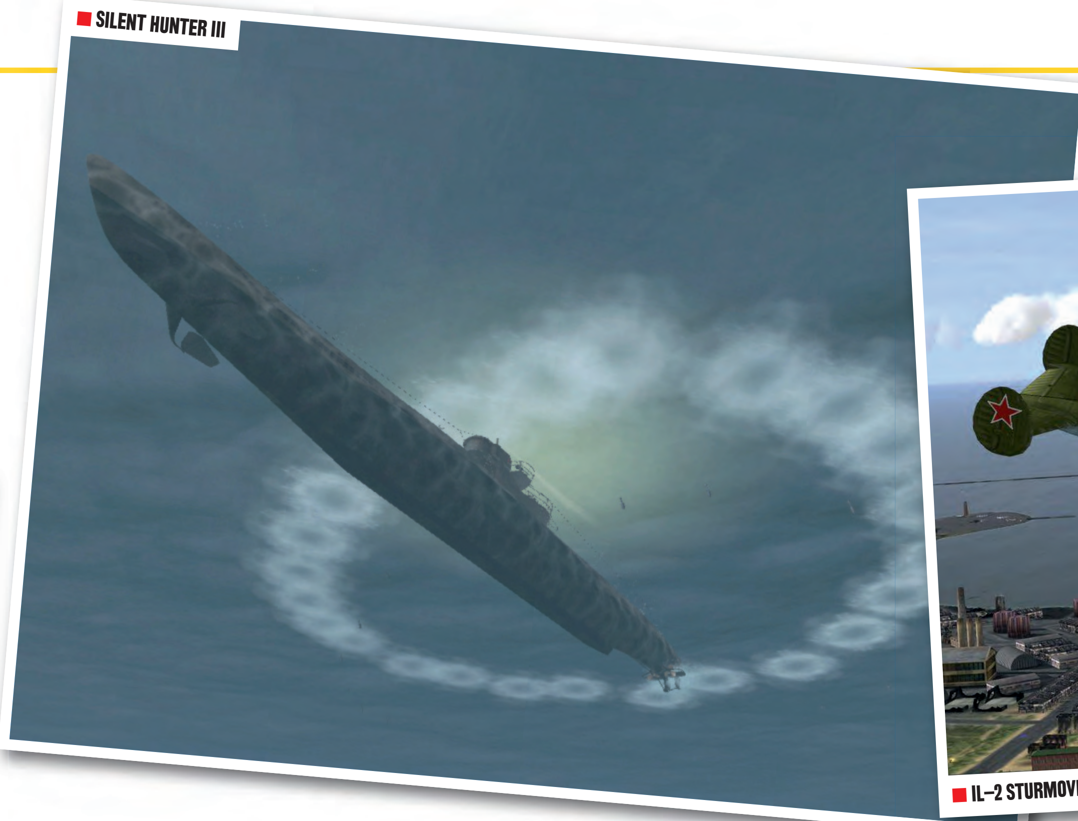
MENZIONI ONOREVOLI

TOTALLY NEVERWINTER NIGHTS

Genere: Gioco di ruolo
Prezzo: € 29,99
Lingua: Italiano
Distributore: Atari
Disponibile: Nei negozi
Perche considerarlo: L'originale *NWN* più le due espansioni: *Shadows of Undrentide* e *Orde dal Sottosuolo*. Grazie all'editor incluso, gode di una produzione di materiale e avventure addizionali senza rivali.
Contenuti aggiuntivi: *NWN* ha dato origine a centinaia di avventure extra e addirittura mondi persistenti – molti in italiano. Il punto di partenza migliore sono i forum ufficiali a **nwn.bioware.com/forums/**

CULPA INNATA

Genere: Avventura
Prezzo: € 11,95
Lingua: Inglese (Steam), Italiano (nei negozi)
Distributore:
Disponibile: Steam, nei negozi
Perché considerarlo: Una bella avventura grafica, con un'affascinante ambientazione (l'Est Europa del prossimo futuro), enigmi ben calibrati e un'eroina carismatica coinvolta in un complotto "orwelliano".
Contenuti aggiuntivi: Nessuno


SILENT HUNTER III


IL–2 STURMOVIK 1946

Per chi ama la simulazione

SILENT HUNTER III

Genere: Simulatore di sommergibile
Prezzo: € 9,99
Distributore: Ubisoft eXclusive
Lingua: Inglese, Tedesco, Italiano (con un Mod)
Disponibile: Nei negozi

Dopo un periodo in cui la simulazione navale sembrava agonizzante, *Silent Hunter III*, di Ubisoft Romania, ha rinvigorito il genere. Il gioco è l'accurata simulazione delle operazioni condotte dai sommergibili tedeschi (i famosi U-boat) nel corso della Seconda Guerra Mondiale. *SH III* ricostruisce tutti i principali modelli di battello, dai piccoli sommergibili costieri alle unità oceaniche, e pone il giocatore al centro di una campagna dinamica in cui gli oceani virtuali sono solcati da convogli, formazioni di unità navali da guerra e unità antisommergibile (senza dimenticare la temibile minaccia aerea). Sebbene molto dettagliato, *SH III* è sorprendentemente semplice da apprendere; in più l'accurata riproduzione in 3D degli interni degli U-boat (e dei loro equipaggi) infonde alla simulazione una sensazione di verosimiglianza notevole. Ottimo anche il lavoro della comunità, con Mod che espandono le già vaste potenzialità del gioco.

Perché considerarlo: Non solo è uno dei simulatori più divertenti e realistici mai prodotti, ma la comunità dei modder ne ha esaltato le già vaste potenzialità, garantendo una longevità senza pari.
Contenuti aggiuntivi: Il sito di riferimento internazionale per i Mod è Subsim (**www.subsim.com**). Per l'Italia, potete partire da Betasom (**www.betasom.it**), dove troverete anche il Mod che traduce il gioco nella nostra lingua.

IL–2 STURMOVIK 1946

Genere: Simulatore di volo
Prezzo: € 29,99
Distributore: Ubisoft
Lingua: Inglese, Tedesco, Russo, Francese, Italiano (con un Mod)
Disponibile: Nei negozi

La raccolta completa del gioco che ha rilanciato i simulatori di volo ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, e di tutte le sue espansioni. Il nome si riferisce al cacciabombardiere russo che dominò i cieli del fronte orientale, ma *1946* copre tutti i fronti del conflitto (inclusi il Pacifico e un'ipotetica continuazione della guerra nell'anno del titolo) e presenta le aeronautiche di tutte le principali nazioni che ne furono coinvolte. Il gioco è assai accurato e ogni apparecchio (inclusi molti ipotetici) è ricostruito nei dettagli, dal modello di volo alla strumentazione di bordo. Esistono, comunque, numerose opzioni per abbassare il livello di realismo, in modo da fornire un'esperienza più semplice a chi vuole solo alzarsi in volo e divertirsi. *1946* presenta delle campagne che mostrano i fronti del conflitto modificarsi in base alle azioni compiute dalla squadriglia in cui si è "arruolato" il giocatore, ma tali simulazioni strategiche non sono molto accurate. In alternativa, si può partecipare a una delle dozzine di scenari singoli contenuti nel DVD, oppure ingaggiare altri avversari nella modalità multiplayer.

Perché considerarlo: Il miglior simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale oggi disponibile, completo di tutte le sue espansioni, per centinaia di ore di scontri virtuali.
Contenuti aggiuntivi: La comunità è molto vasta, ma vi consigliamo di fare riferimento all'Aeronautica Militare Virtuale Italiana (**www.amvi.it**). Qui troverete anche le istruzioni e i file per tradurre il gioco in italiano.

MENZIONI ONOREVOLI

DANGEROUS WATERS

Genere: Simulatore di nave, aereo, elicottero e sottomarino
Prezzo: € 12
Lingua: Inglese
Distributore: Steam
Disponibile: **www.steampowered.com**
Perché considerarlo: Un sofisticato simulatore di guerra aeronavale moderna dedicato ai giocatori più esperti, realizzato da una società che lavora per le marine di varie nazioni.
Contenuti aggiuntivi: Subsim (**www.subsim.com**) è il principale punto di ritrovo dei modder, per quanto riguarda le simulazioni navali.

SILENT HUNTER IV

Genere: Simulatore di sommergibile
Prezzo: € 9,99
Lingua: Inglese, Tedesco, Italiano (con un Mod)
Distributore: Ubisoft eXclusive
Disponibile: Nei negozi
Perché considerarlo: Basato su *SH III* e dedicato alla lotta dei sommergibili americani contro il naviglio giapponese nel Pacifico, anche il quarto capitolo gode di molti Mod preparati dalla comunità.
Contenuti aggiuntivi: Subsim è sempre il principale punto di riferimento (**www.subsim.com**). Sul sito italiano Betasom (**www.betasom.it**) troverete il Mod che traduce il gioco nella nostra lingua.



JOHN TILLER'S CAMPAIGN SERIES



BIRTH OF AMERICA

Per chi ama i wargame

JOHN TILLER'S CAMPAIGN SERIES

Genere: Wargame
Costo: **€** 23,99 (download digitale), **€** 30,99 (confezionato)
Lingua: Inglese
Distributore: Matrix Games
Disponibile: **www.matrixgames.com**

Un gioco che si colloca, in termini di prezzo, nella "fascia alta", ma che merita attenzione sia per l'eleganza del sistema di gioco, sia per la grande longevità. *JTCS* contiene oltre 350 scenari, dozzine di campagne (formate da scenari collegati) e un completo editor che ha già permesso agli appassionati di realizzare un numero enorme di battaglie addizionali. Il sistema è a turni ed esagoni, con ogni pedina che rappresenta un plotone, ogni esagono 250 metri e ogni turno sei minuti. Dall'invasione della Polonia alla guerra in Nord Africa, alle battaglie sul fronte russo, al D-Day, alla lotta per il controllo del Pacifico, non c'è periodo della Seconda Guerra Mondiale che non sia stato coperto. Adatto ai neofiti, abbastanza dettagliato da soddisfare gli esperti e, soprattutto, estremamente longevo. Infine, un'enciclopedia online fornisce informazioni su tutti gli eserciti e i mezzi che parteciparono al conflitto.

Perché considerarlo: Un sistema di gioco semplice, ma efficace ricostruisce su scala grande tattica la Seconda Guerra Mondiale con centinaia di scenari e innumerevoli campagne.
Contenuti aggiuntivi: Su The Wargamer (**www.wargamer.com**) troverete nuovi scenari e campagne.

BIRTH OF AMERICA

Genere: Wargame
Costo: **€** 9,90 (download digitale e confezionato)
Lingua: Inglese, Francese
Distributore: AGEOD
Disponibile: **www.ageod.com**

Il periodo rappresentato non è tra i più noti (le guerre che portarono alla formazione dei moderni stati nordamericani, inclusa la guerra d'indipendenza del 1776), eppure *Birth of America* è costantemente ai primi posti tra i titoli che vengono consigliati a chi "vuole iniziare", nel genere dei wargame – e il fatto che anche i veterani lo apprezzino molto, ovviamente, non guasta. Il merito risiede in un sistema di gioco che riesce a riprodurre con semplicità ed eleganza tutti gli aspetti delle operazioni militari nel periodo storico preso in esame. L'Intelligenza Artificiale è ottima, e il fatto che anche le più estese di queste guerre non coinvolgessero moltissime unità rende accessibili le campagne più vaste (che possono essere completate in un paio di serate). *Birth of America*, da solo, ha reso il nome di AGEOD uno dei più interessanti nel panorama dei wargame, ed è stato seguito da una serie di titoli altrettanto eccellenti dedicati alle campagne napoleoniche e alla guerra civile americana.

Perché considerarlo: Un ottimo wargame introduttivo, ma capace di dare del filo da torcere anche agli esperti. Il periodo storico trattato, sebbene non molto noto, contribuisce ad aumentarne il fascino.
Contenuti aggiuntivi: Nessuno. La versione in download digitale è già aggiornata all'ultima patch.

MENZIONI ONOREVOLI

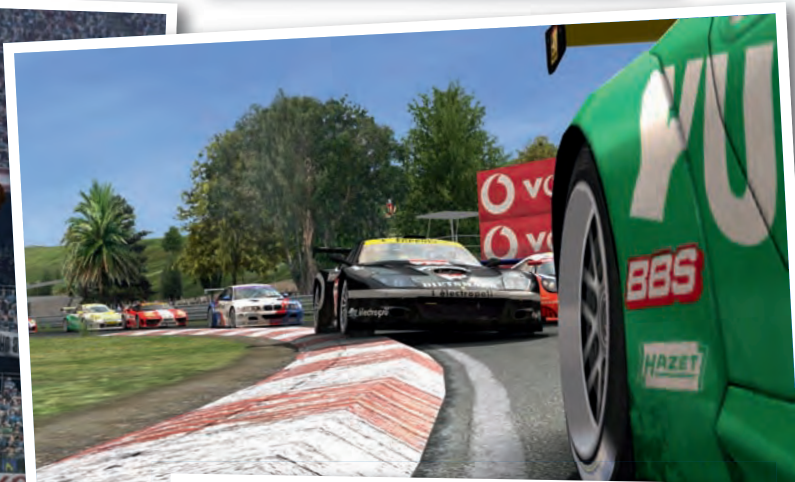
THE OPERATIONAL ART OF WAR III

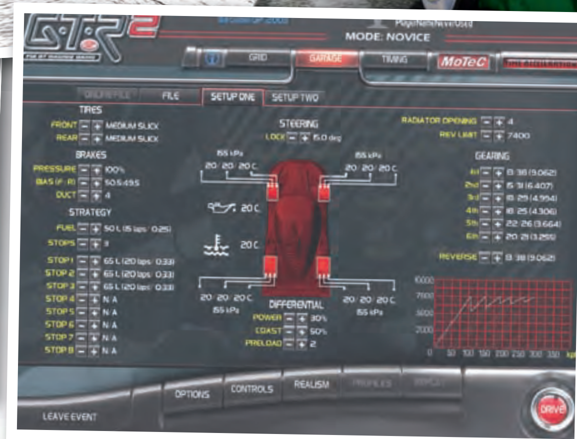
Genere: Wargame
Costo: **€** 27,99 (download digitale e confezionato)
Lingua: Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo, Italiano
Distributore: Matrix Games
Disponibile: **www.matrixgames.com**
Perché considerarlo: Offre una collezione di decine di scenari militari a livello operazionale che coprono tutto il XX secolo, garantendo una longevità senza pari.
Contenuti aggiuntivi: Su The Wargamer (**www.wargamer.com**) troverete nuovi scenari.

BRIGADE COMBAT TEAM COMMANDER

Genere: Wargame
Costo: **€** 25,70 (download digitale e confezionato)
Lingua: Inglese
Distributore: Shrapnel Games
Disponibile: **www.shrapnelgames.com**
Perché considerarlo: Un simulatore in tempo reale di moderni scontri meccanizzati a livello di brigata, basato sul sistema di addestramento JANUS dell'Esercito degli Stati Uniti. Contiene l'originale *BTC* più tutte le espansioni.
Contenuti aggiuntivi: Diversi nuovi scenari e il demo sul sito Shrapnel Games **www.shrapnelgames.com**


PRO EVOLUTION SOCCER 6


GTR 2



Per chi ama lo sport

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Genere: Simulazione calcistica
Prezzo: € 19,90
Lingua: Italiano
Distributore: Halifax
Disponibile: Nei negozi

Rivale della serie *FIFA* di EA, *Pro Evolution Soccer* è sempre stato acclamato per la sua attenzione al realismo. La sesta puntata (anche se solo la quarta apparsa su PC) offre in primo luogo un'Intelligenza Artificiale sensibilmente migliorata, con i compagni di squadra che non solo "seguono il gioco" posizionandosi intelligentemente sul campo, ma addirittura inviano segnalazioni su dove vorrebbero ricevere un passaggio in modo da continuare efficacemente la manovra offensiva. Anche la fisica della palla, i movimenti dei calciatori e i diversi tipi di tiri in porta che questi possono effettuare sono stati riprogettati al fine di regalare un'esperienza al tempo stesso più fluida e realistica. Il tallone d'Achille di *PES 6* è la mancanza di una selezione completa di squadre e competizioni dei diversi paesi del mondo, ma a rimediare in buona parte arrivano i Mod dei fan. *PES 6* resta, tutt'ora, una delle più riuscite espressioni di questo ottimo simulatore calcistico.

Perché considerarlo: Anche se "vecchio" di due anni, resta il miglior titolo della serie per immediatezza e giocabilità.
Contenuti aggiuntivi: www.p3smania.com

GTR 2

Genere: Simulatore di guida
Prezzo: € 19,90
Lingua: Inglese
Distributore: Atari
Disponibile: Nei negozi

Il titolo completo è *GTR 2 – FIA GT Racing Game*, e questo gioco (una delle simulazioni di guida più acclamate di sempre), ricostruisce i campionati di corse FIA GT 2003 e 2004. Inoltre, il giocatore può partecipare a corse singole, competizioni di 24 ore o corse a tempo, oppure fare pratica sui circuiti – il tutto sia in single player, sia online. Interessante è anche l'inclusione di una Scuola di Guida, che consente ai novellini di apprendere le basi del gioco e i trucchi per competere al meglio. Il gioco include 25 modelli di vetture e 15 circuiti ricreati su quelli reali (molti dei quali presenti con diverse varianti). Buona parte della popolarità di *GTR 2*, però, deriva dalla facilità con cui si possono creare contenuti addizionali e numerosi Mod aggiungono dozzine di nuove auto e piste da competizione.

Perché considerarlo: L'attuale punto di riferimento per tutti gli appassionati di guida virtuale.
Contenuti aggiuntivi: Una quantità enorme. Un buon punto di partenza è il sito RaceSimulations a **www.racesimulations.com/GTR2/**

MENZIONI ONOREVOLI

FIFA MANAGER 2008

Genere: Manageriale Calcistico
Prezzo: € 19,90
Lingua: Inglese
Distributore: EA
Disponibile: Nei negozi
Perché considerarlo: Rispetto al concorrente *Football Manager* è meno complesso e più immediato. Gode, inoltre, di molte più licenze ufficiali.
Contenuti aggiuntivi: Il sito dei fan italiani Fifamanager.it si trova, non sorprendentemente, a **www.fifamanager.it**

RUGBY 08

Genere: Simulatore di rugby
Prezzo: € 19,90
Lingua: Inglese
Distributore: EA
Disponibile: Nei negozi
Perché considerarlo: EA propone la versione virtuale di uno sport che sta godendo di sempre più popolarità anche nel nostro Paese, accompagnata dalla consueta pioggia di licenze ufficiali.
Contenuti aggiuntivi: Molti Mod sono raccolti nel sito **www.therugbyforum.com**

Per chi ama giocare spendendo... nulla!

ESISTONO, fondamentalmente, due categorie di giochi freeware, ovvero che possono essere legalmente scaricati dalla Rete e, nel caso delle eventuali modalità multiplayer, giocati senza alcun canone mensile.

Nella prima rientrano prodotti commerciali che le società hanno deciso di distribuire liberamente, spesso a scopo promozionale; nella seconda ci sono giochi sviluppati da gruppi indipendenti (o anche da singoli) che utilizzano il risultato finale come dimostrazione del proprio talento – sperando magari di essere notati da qualche casa di software. In queste pagine, abbiamo effettuato una selezione dei migliori attualmente disponibili. I giochi, salvo quando diversamente indicato, sono in lingua inglese.

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Genere: Sparatutto competitivo
Sviluppatore: id Software
Disponibile: **www.splashdamage.com**

Nei primi anni 2000 si diffuse la notizia che id Software stava lavorando su un seguito per *Return to Castle Wolfenstein*. Tale titolo, dapprima previsto come espansione e poi come gioco a sé stante, non vide mai la luce, ma gli sforzi fatti non andarono persi. La porzione multiplayer del programma venne pubblicata come gioco freeware nel 2003. *Wolfenstein: Enemt Territory* è ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale e vede scontrarsi la fazione dell'Asse contro quella degli Alleati. Il gioco presenta "classi" di combattenti, come il Soldato, il Medico, il Geniere e due tipi di specialisti. Ci sono anche veicoli, come camion e carri armati, pur se il controllo di questi mezzi da parte dei giocatori è limitato. Nei primi mesi del 2004, parte del codice sorgente fu messo a disposizione della comunità e, oggi, i server del gioco offrono pressoché tutti versioni modificate e ampliate dell'originale.

ALIEN ARENA 2008

Genere: Sparatutto competitivo
Sviluppatore: COR Entertainment
Disponibile: **icculus.org/alienarena/rpa/**

Basato sul motore Tech-2 di id Software (una società cui gli sviluppatori indipendenti hanno acceso molti ceri), *Alien Arena* unisce la classica giocabilità multiplayer di titoli come *Quake 3* o *Unreal Tournament* a uno spirito decisamente "rétro", ispirato alle atmosfere dei film degli Anni '50. Il tema, non sorprendentemente, è quello di un'invasione extraterrestre. Invece dei letali Alien resi famosi dall'omonima serie di film, il gioco si diverte a proporre robot simili a giganteschi giocattoli e mostri dagli occhi bulbosi sormontati da enormi cervelli. La versione *2008* gode di ben quattro anni di evoluzione (l'originale *Code Red: Alien Arena* è del 2004) e di una veste grafica che, progressivamente, è andata migliorando – pur ricordando sempre un titolo dei primi anni 2000. Le mappe sono ben progettate, mentre uno degli elementi più interessanti del gioco sono dei speciali power up che, se attivati, modificano le regole dell'arena – come munire ogni giocatore di un lanciamissili a munizioni infinite, disabilitando ogni altra arma.



WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

AREA 51

Genere: Sparatutto in prima persona
Sviluppatore: Midway Games
Disponibile: **www.gamershell.com/news_61608.html**

La misteriosa base che, secondo alcuni, gli Stati Uniti celerebbero nel deserto del Nevada è da tempo entrata nella cultura popolare come "il luogo in cui vengono nascoste tutte le verità non pronte per essere accettate dalla scienza ufficiale o dall'opinione pubblica". Come, ovviamente, l'esistenza di extraterrestri. In *Area 51* di Midway, lo specialista Ethan Cole del Dipartimento Materiali Pericolosi (doppiato dal protagonista di "X-Files" David Duchovny) deve fronteggiare lo scoppio di una pericolosa epidemia: un virus mutante sembra in grado di controllare non solo le menti del personale della base, ma anche quelle degli abitanti di una misteriosa colonia aliena sepolta in profondità sotto l'installazione. Mentre combatte con un assortimento di armi terrestre e aliene, Ethan deve anche confrontarsi con alcune scoperte capaci di capovolgere la visione comunemente accettata di alcuni eventi mondiali, come la prova che gli americani simularono il famoso sbarco sulla luna. La "voce" di Edgar, il deforme alieno telepatico con cui Ethan avrà a che fare, è del cantante Marylin Manson.

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

Genere: FPS/Strategia in tempo reale
Sviluppatore: S2 GAMES
Disponibile: **www.s2games.com**

Gli sviluppatori affermano con orgoglio che *Savage* è il primo, vero, gioco a riunire sotto un solo cappello gli *FPS* e gli *RTS*. Non sappiamo se questo interessante titolo di S2 GAMES possa vantare questo record, ma non c'è dubbio che il risultato è un'esperienza assai interessante. Il gioco ha un'ambientazione fantasy, e vede la fazione degli umani (munita di armi e tecnologia) scontrarsi con quella delle Bestie (che possono contare sul controllo delle forze della natura). Più in concreto, il giocatore è libero di scegliere se essere un Guerriero o un Comandante. Il primo agisce "sul campo", con una modalità simile agli sparatutto in prima o terza persona, mentre il secondo gestisce i "lavoratori" (controllati dalla I.A.), costruisce edifici, raccoglie risorse e decide quali ricerche magiche e tecnologiche compiere tra quelle a disposizione nel proprio "albero" di sviluppo. Inoltre, i Comandanti inviano ordini ai Guerrieri, che cercheranno di eseguirli nel modo migliore, assistendoli con potenziamenti vari (se li hanno ricercati) e cercando di farli agire in modo coordinato. L'unico limite di *Savage* è che non ha una modalità single player.

THE SUFFERING

Genere: Survival Horror
Sviluppatore: Midway Games
Disponibile: **www.gamershell.com/news_60914.html**

Un carcere di massima sicurezza è l'ambientazione di *The Suffering*, il survival horror che Midway Games ha recentemente reso disponibile in Rete per il download gratuito. Il giocatore indossa gli scomodi panni di Torque, un uomo incarcerato

E UBISOFT?

Verso la fine del 2007, Ubisoft distribuì "a scopo promozionale" quattro dei suoi titoli di maggior successo: *Far Cry*, *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*, *Ghost Recon* e *Rayman Raving Rabbids*. L'entusiasmo iniziale venne però temprato dal fatto che questi titoli erano disponibili solo ai residenti USA e dovevano essere attivati attraverso il sito Ubi.com. Attualmente, Ubisoft ha sospeso tale iniziativa e, sebbene i file necessari siano ancora disponibili su molti siti di distribuzione come GamersHell, non è più possibile attivare i giochi (in compenso, chi ha già compiuto tale operazione può continuare a goderseli tranquillamente). Specifichiamo tutto ciò perché c'è stata molta confusione intorno a questa iniziativa e, ancora oggi, capita di ricevere domande da parte di persone interessate a "scaricare *Far Cry* o *Le Sabbie del Tempo* gratis".

L'ENCICLOPEDIA LIBERA

Potrete trovare l'elenco relativamente aggiornato dei giochi freeware disponibili in Rete su Wikipedia, alla pagina (in lingua inglese) **en.wikipedia.org/wiki/List_of_freeware_games**. L'elenco include molti titoli basati su codici "open source" distribuiti da società come id Software, nonché giochi sviluppati da indipendenti. Manca una valutazione sulla qualità complessiva dei prodotti, ma per la stragrande maggioranza potrete fare riferimento a una pagina dedicata che ne riassume sia le caratteristiche, sia i commenti della comunità.


TRACKMANIA NATIONS FOREVER


STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR

con l'accusa di avere ucciso la propria famiglia. Ma il protagonista, afflitto da amnesia, non ha alcuna memoria del suo passato e non sa neppure se è realmente colpevole o meno. I suoi guai peggiorano improvvisamente la notte in cui il carcere viene colpito da un terremoto: Torque si ritrova libero, ma solo per scoprire che la scossa sismica ha liberato un'orda di mostri per i corridoi della prigione. A complicare il tutto, c'è anche il fatto che in tali "mostri" sembrano incarnarsi in forma allucinata e distorta alcuni tra i più malvagi ospiti del carcere. Torque, in compenso, può trasformarsi egli stesso in un demone, quando il suo livello di furia supera un certo limite. Spetta al giocatore scoprire se quanto sta accadendo è solo un incubo nella mente del protagonista o se, effettivamente, forze maligne e sovrannaturali sono all'opera. La pubblicazione gratuita di *The Suffering* è stata resa possibile da pubblicità che appaiono mentre si gioca – una soluzione sempre più diffusa.

TRACKMANIA NATIONS FOREVER

Genere: Gioco di corse
Sviluppatore: Nadeo
Disponibile: **www.trackmania.com**

Se agonizzate sui più minuti settaggi delle vostre vetture virtuali, allora la serie *TrackMania* non farà per voi. Ma se in un gioco di corse cercate immediatezza, adrenalina e giocabilità, allora non lasciatevi scappare la versione gratuita di questa piccola, grande gemma di Nadeo (la versione commerciale più recente si chiama *TrackMania United Forever*). L'obiettivo è migliorare se stessi o battere un agguerrito battaglione di altri giocatori correndo a velocità pazzesca su un numero pressoché infinito di percorsi (oltre ai 65 distribuiti con il gioco, infatti, è possibile crearne altri con l'editor incluso). La giocabilità di *TMNF* elimina qualunque elemento che potrebbe pregiudicare un'esperienza fluida e immediata, con le auto che non possono entrare in collisione e gli eventuali "disastri" (uscite di pista, cappottamenti...) che vengono penalizzati solo con la perdita di preziosi secondi. Il pacchetto freeware include anche utility per personalizzare l'aspetto dei veicoli, nonché per registrare e montare video tratti dalle gare.

BROKEN SWORD 2.5: RETURN OF THE TEMPLARS

Genere: Avventura grafica
Sviluppatore: mindFactory
Disponibile: **www.brokensword25.com**

Quella di *Broken Sword* è tra le saghe più rinomate nel genere delle avventure grafiche, grazie ai protagonisti ben caratterizzati e alle trame imperniate su misteri e occulto, che ricordano, nello spirito, libri e fumetti come "Il Codice da Vinci" e "*Martin* Mystère*"*. Un gruppo di appassionati ne ha ora programmato e distribuito gratuitamente un episodio inedito (in inglese e tedesco). Collocato tra la seconda e la terza "puntata" (delle quattro per ora realizzate), *Return of the Templars* vede il protagonista, l'americano George Stobbart, fare precipitosamente ritorno a Parigi dopo un telegramma che annuncia la morte della sua fidanzata, Nico Collard. Arrivato nella capitale francese, George ritrova Nico in piena salute, ma la ragazza sembra comportarsi in modo innaturale e lo allontana bruscamente. Confuso, George inizia a mettere insieme i labili indizi in suo possesso e a sospettare che, dietro questi strani eventi, ci siano i "vecchi" avversari del primo episodio: una moderna setta di Templari. Il gioco è in 2D e, per qualità della trama e degli enigmi, nonché quanto a longevità, è paragonabile a un prodotto commerciale. L'unico neo, insieme a una certa mancanza di consistenza grafica tra gli sfondi ripresi dai primi due titoli e quelli creati appositamente per questo episodio, è l'attuale mancanza dei sottotitoli in italiano.

STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR

Genere: Wargame
Sviluppatore: Matrix Games
Disponibile: **www.matrixgames.com**

Se siete interessati a iniziare l'esplorazione del genere dei wargame, ma siete incerti sul punto di partenza, allora *Steel Panthers: World at War* è il titolo che fa per voi. Si tratta dell'evoluzione dell'originale *Steel Panthers*, pubblicato nella metà degli Anni '90 dalla defunta SSI, resa ora disponibile gratuitamente da Matrix Games. Il gioco ricostruisce con un sistema a turni ed esagoni tutte le principali battaglie della Seconda Guerra Mondiale. Ogni unità rappresenta un veicolo o una squadra di uomini, mentre la mappa è divisa in esagoni raffiguranti 50 metri di terreno l'uno. Oltre alla grande quantità di scenari con cui è distribuito, *SP:WAW* contiene un generatore di scontri casuali e un editor – grazie al quale la comunità ha sviluppato un numero ancora maggiore di nuove battaglie. Una funzionale enciclopedia online riporta, inoltre, le caratteristiche di tutte le unità del gioco, permettendo anche ai neofiti di distinguere tra le capacità di un Tigre tedesco e di uno Sherman americano (nonché delle loro innumerevoli varianti).





Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, ci occupiamo di un portatile, una scheda madre, un paio di schede 3D, un dissipatore per CPU, un case e delle cuffie: praticamente, una serie di prodotti che vanno da pochi euro a un migliaio circa, perfetti per spendere con oculatezza gli eventuali risparmi accumulati fra le mance e i regali delle feste natalizie.

TOCCA A SECUROM

ERA da un po' di tempo che non parlavo di protezioni, in questo spazio. L'ultima volta, l'attenzione era puntata sul tristemente noto sistema StarForce, che tendeva a creare parecchi problemi nei computer su cui veniva installato.

Di fronte alle proteste dei giocatori, le software house hanno saggiamente fatto un passo indietro e hanno cambiato tipo di protezione, passando il più delle volte a Securom. Questo metodo ha sempre funzionato piuttosto bene: ciò che installa, solitamente, non interferisce con il normale funzionamento dei giochi, non provoca crash al computer e, in generale, risulta abbastanza trasparente. Certo, rispetto a StarForce, che rendeva veramente difficile la vita a chi usava i giochi pirata, Securom è più semplice da violare e, nonostante gli sforzi per renderlo sicuro, ogni nuova versione viene inesorabilmente "aggirata" in breve tempo. Per porre un freno alla situazione, le ultime versioni di Securom aggiungono ai classici controlli sull'originalità del prodotto anche un'autenticazione online. Una scelta a nostro avviso intelligente, che potrebbe riuscire a soddisfare le esigenze di protezione di chi realizza i giochi, senza infastidire chi li acquista a caro prezzo.

Purtroppo, però, anche in questo caso alcuni produttori hanno complicato il sistema, rendendo per l'ennesima volta difficile la vita solo ai giocatori onesti (perché chi usa versioni piratate non ha certo problemi di attivazione). Molti titoli di aziende differenti (citiamo per esempio *Spore* e *Bioshock*), prevedono un numero di attivazioni limitato, solitamente ristretto a tre o cinque. Bastano due conti per capire che se si installa il gioco sul portatile e sul desktop, e poi li si formatta entrambi (magari a causa di un virus), si è già pericolosamente vicini al limite massimo di attivazioni previste. Un vincolo a nostro avviso poco utile (basta Google per capire che questi titoli sono disponibili, praticamente dal momento del lancio, in versione pirata), che non fa altro che indispettire gli utenti.



■ *Spore*, il geniale esperimento di Will Wrigth, è protetto da un sistema non proprio comodo per l'utente.

> "Le ultime versioni di Securom aggiungono un'autenticazione online"

Il problema, tuttavia, è più ampio: una simile scelta non si limita a complicare la vita al giocatore onesto, ma lo priva, di fatto, della possibilità di rivendere il gioco. Chi comprerebbe un titolo usato, sapendo che almeno una delle attivazioni disponibili è già sfumata? E quante ne rimangono effettivamente?

La compravendita di software di seconda mano rappresenta una buona fetta del fatturato di molte catene di negozi, ma d'altro canto grandi nomi del settore dei videogiochi hanno una posizione decisa a riguardo. In un'intervista a Gameindustry. biz, per esempio, il general manager di EA per l'Europa, Jens Uwe Intat ha affermato: "La situazione sulle vendite di giochi usati è critica, perché la gente sta vendendo più volte la proprietà intellettuale". Mentre Mark Rein di Epic ha dichiarato alla rivista "Computer and Videogames": "Se entri in un EB Games negli Stati Uniti (catena di grande distribuzione equivalente del nostro GameStop, N.d.R.), cercano di venderti una copia usata ancor prima che una nuova. Penso sia sbagliato. Sarebbe corretto se dividessero con noi i profitti".

Tra il diritto di proprietà intellettuale e quello a un onesto guadagno, insomma, la materia impone di muoversi con cautela e il rischio è che i giocatori finiscano per essere sempre il vaso di coccio tra quelli di ferro. Per fortuna, i produttori stanno rivedendo le proprie posizioni, pur se lentamente: nel caso di *Bioshock* il numero di attivazioni è stato aumentato a cinque e, per *Spore*, EA parla anche di un sistema di revoca dell'attivazione, almeno quando si reinstalla il gioco sullo stesso PC. Speriamo che, come nel caso di StarForce, prevalga il buon senso, anche se un po' tardi.

GIOCHI COMPUTER



ATTENZIONE! DRM

Dal numero di dicembre 2008, per informare i nostri lettori di quando un gioco è caratterizzato da una protezione antipirateria che richiede la connessione a Internet, o consente un numero limitato di installazioni, abbiamo introdotto nelle nostre recensioni un box simile a questo. A volte, i giochi che proviamo non giungono in redazione nella versione inscatolata finale (ma sono sempre e comunque completi), dunque in alcuni casi ci è impossibile constatare di persona le modalità della protezione. Ma se il rischio di una protezione invasiva esiste e ne siamo al corrente, lo troverete segnalato in questo spazio.

GAINWARD HD4670

- **Produttore:** Gainward
- **Distributore:** Gainward
- **Internet:** www.gainward.com
- **Prezzo:** € 89

Caratteristiche Tecniche

RAM: 512 MB GDDR 3
Frequenza core: 750 MHz
Frequenza RAM: 2 GHz
Stream processor: 320
Bus: 128 bit



Tolta la plastica, il dissipatore vero e proprio si rivela più piccolo del previsto.

IN questa fase di mercato, è stata ATI l'azienda che ha sfornato le GPU più interessanti dal punto di vista dei giocatori, imponendosi praticamente in tutte le fasce, da quella alta (dove domina la HD 4870 X2) a quella economica (fra i 150 e i 200 euro) con l'ottima HD 4850.

Chi vuole risparmiare ulteriormente, senza considerare le soluzioni integrate nelle motherboard, può scegliere fra la 4670 e la 4650, vendute rispettivamente a 89 e 75 euro. Questi 60 euro circa di differenza rispetto alla 4850 impongono alcune rinunce: un bus a soli 128 bit, in particolare, che è il maggior responsabile delle differenze in termini di prestazioni. Per quanto riguarda gli shader, dagli 800 dei modelli superiori si passa a 320, come nella serie 3000 di GPU ATI, mentre le frequenze di lavoro rimangono piuttosto elevate: 750 MHz per il core e 2 GHz per la RAM GDDR3.

I risultati sono confortanti e, come ci si può aspettare, superiori a quelli delle schede della precedente generazione, quali la HD 3870 (che ancora si trova a circa 120 euro). Le differenze con la più costosa HD 4850 sono evidenti nei benchmark, ma bisogna ammettere che l'esperienza di gioco rimane dignitosa, talvolta anche attivando l'AntiAliasing, anche a risoluzioni non proprio bassissime, come 1440x900 e 1680x1050, tipiche di tanti monitor LCD.

> "Include tutti i connettori più recenti, compreso DisplayPort"

La soluzione di Gainward, inoltre, sembra essere predisposta all'overclock, grazie al voluminoso dissipatore. In realtà, svitate due viti e tolta la parte superiore, ci si rende conto che il dissipatore vero e proprio è relativamente piccolo (copre solamente il chip, non le RAM), ma alto comunque due slot. Siamo riusciti a salire leggermente con le frequenze, portando il core a circa 40 MHz in più, ma le prestazioni non aumentano sensibilmente. Sebbene più ingombrante del modello di riferimento di ATI, questa soluzione ha il vantaggio di includere tutti i connettori attualmente utilizzati: VGA, DVI, HDMI e DisplayPort, senza quindi obbligare all'uso di adattatori. Manca solo l'uscita TV, disponibile invece sui modelli di riferimento. La ventola è relativamente piccola, ma fortunatamente il rumore inizia a sentirsi solo nelle sessioni di gioco intense e non nell'utilizzo 2D.

Sebbene la HD4670 sia adatta all'utilizzo ludico, ci chiediamo chi sia l'acquirente interessato a una simile soluzione: per un impiego all'interno di un Home Theater PC esistono, infatti, opzioni più economiche e silenziose, mentre per l'uso ludico è a nostro parere meglio investire sul modello superiore. È vero che anche la 4670 permette di giocare piuttosto bene, ma il bus a 128 bit è un limite che impedisce di salire troppo con la risoluzione e potrebbe rivelarsi un impedimento con i titoli in uscita a breve. Se, tuttavia, il vostro budget è molto limitato, non rimarrete delusi. GIOCHI COMPUTER

La HD4670 è economica e in grado di fornire prestazioni più che dignitose. La differenza di prestazioni con le 4850 è evidente, ma, a patto di giocare a basse risoluzioni, i compromessi con le opzioni grafiche saranno pochi.

7 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

PACCHETTI DI SERVIZIO

Nonostante le attenzioni di Microsoft sembrino rivolte verso il prossimo Windows 7, i lavori di aggiornamento e miglioramento di Vista procedono alacremente, tanto che all'orizzonte spunta già un nuovo Service Pack. Gli sviluppatori iscritti a MSDN hanno potuto saggiare la beta del Service Pack 2, che, oltre a includere tutte le patch pubblicate dopo l'SP1, vanterà un nuovo motore di indicizzazione di file e documenti, una nuova sezione del pannello di controllo chiamata Vista feature pack for Wireless (pensata per facilitare il funzionamento dei dispositivi basati su Bluetooth 2.1), nonché una serie di ottimizzazioni riguardanti l'ibernazione del sistema e il risparmio energetico. I possessori di HTPC gradiranno soprattutto la possibilità di masterizzare in modo nativo i supporti Blu-ray e i miglioramenti riguardanti il supporto all'alta definizione. Proprio quest'ultima caratteristica potrebbe concretizzarsi in un aggiornamento del Windows Media Center che renderebbe il comparto multimediale di Vista finalmente compatibile con i canali televisivi in formato HD.

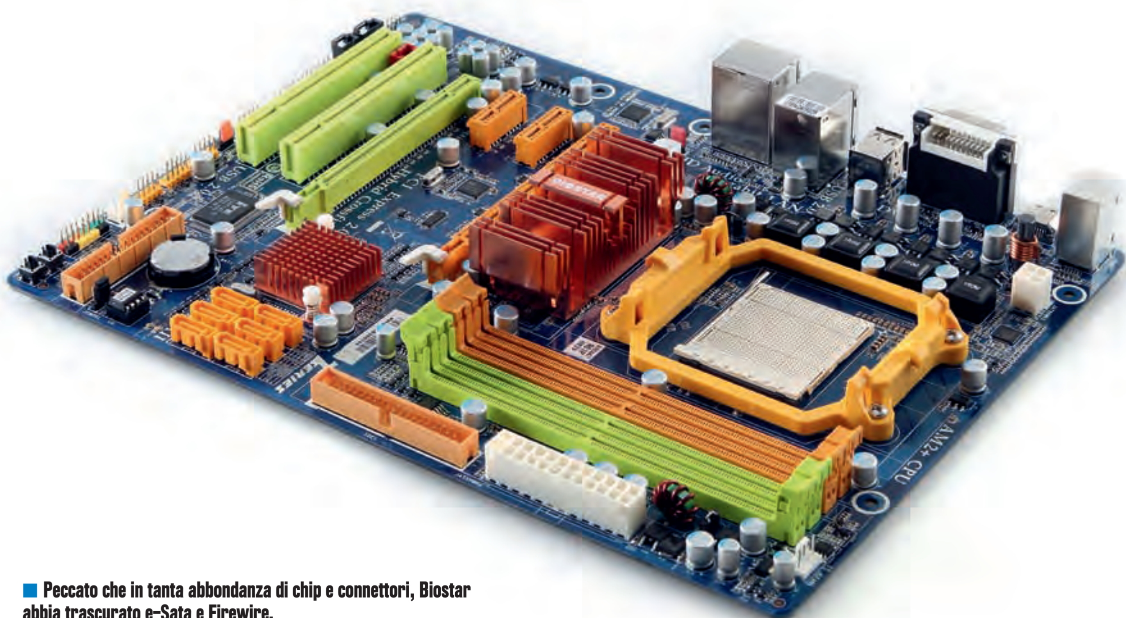
DUAL O NON DUAL

Le voci riguardanti l'arrivo di una GeForce GX2 munita di due GT200 costruite con processo a 55 nm si susseguono in un'alternarsi di conferme e smentite. Sembra, infine, che NVIDIA sia riuscita a collocare in una singola scheda due GT200 da 216 shader, dando vita alla GX2 295, una scheda potenzialmente in grado di tenere testa a due GeForce GTX 260 core 216. La risposta di NVIDIA alle potenti 4870X2 dovrebbe essere annunciata entro fine gennaio. Permangono, però, dei dubbi riguardo le frequenze utilizzate, che potrebbero risultare inferiori

BIOSTAR TA790GX3 A2+

Produttore: Biostar	
Distributore: Biostar	
Internet: www.biostar.com	
Prezzo: € 115	

Caratteristiche Tecniche
Socket: AM2+
GPU Integrata: Radeon HD 3300
Hybrid Crossfire: Sì
Crossfire: Sì
SATA: 6 porte
Supporto RAID: 1, 0, 0+1, 5
E-Sata: No
Firewire: No



Peccato che in tanta abbondanza di chip e connettori, Biostar abbia trascurato e-Sata e Firewire.

UNA scheda madre decisamente peculiare, quella di BioStar. Riesce, infatti, a strizzare l'occhio sia agli appassionati di Home Theater, sia a chi è interessato a giocare senza compromessi. Tutto senza rinunciare a un prezzo di poco superiore ai 100 euro.

Basata sul chipset 790GX, è perfetta per i PC "all-in one" (tutto in un pezzo), grazie all'integrazione del chip Radeon HD 3300, che supporta l'accelerazione dei formati in alta definizione h.264 e VC-1, oltre alla protezione HDCP. Perfetto per la visione di film, il chip è inadeguato al gioco, ma chi vuole lanciare *Crysis* su questo PC avrà parecchie opzioni per farlo girare fluidamente. La più economica è quella di aggiungere una scheda compatibile con la tecnologia Hybrid Crossfire, che andrà in parallelo con il chip della motherboard. Si può anche fare definitivamente a meno della GPU integrata e installarne una più performante, o addirittura due, per un totale di ben 4 GPU se si opta per due 4870 X2. Il supporto per le CPU include tutte quelle attualmente disponibili sul mercato, ma la compatibilità è garantita anche ai processori che AMD lancerà a breve, grazie allo slot AM2+, che è in grado di gestire le RAM a 1066 MHz. Non mancano tutti gli accessori del caso, come una connessione gigabit ethernet e un controller RAID in grado di gestire anche il RAID-5 sulle sei porte SATA disponibili.

Sono assenti il supporto FireWire e un connettore e-Sata: un vero peccato, perché avrebbero reso questa motherboard veramente completa.

La Biostar è un vero gioiellino anche per quanto riguarda la configurabilità: pur non essendo pensata per battere i record di overclock, giocando con le opzioni del BIOS si riuscirà a spremere qualcosa di più da processori e RAM. Con 100 euro, insomma, è possibile portarsi a casa una scheda madre che include tutto quanto può servire, per di più raffreddata in maniera passiva, strizzando l'occhio a chi ci tiene alla silenziosità del proprio computer. Tra l'altro, la TA790GX3 A2+ è realizzata senza fare economia sui materiali, a dispetto di quanto faccia pensare il prezzo, come dimostrano i condensatori di buona qualità che solitamente non sono presenti su prodotti tanto economici.

"È un vero gioiellino per quanto riguarda la configurabilità"



La TA790GX3 A2+ è una scheda madre economica, ma ricca di funzioni, adatta sia ai giocatori, sia a chi desidera assemblare un Home Theater PC. Può essere espansa in tutti i modi, tramite un timido Hybrid Crossfire o un più aggressivo Crossfire X.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

rispetto a quelle vantate dalle altre GeForce a 55 nm, il cui modello di punta dovrebbe prendere il nome di GeForce GTX 290. In tema di nomi , NVIDIA intende rinominare tutte le GeForce in commercio, in modo da chiarirne le potenzialità: le attuali 9800 e 9600 diventeranno, quindi, GTS 150 e GT 130.

PHENOM PER OGNI GUSTO

AMD ha finalmente reso note tutte le versioni dei nuovi Phenom II, riservando una gradita sorpresa ai possessori di motherboard basate su chipset 770 e 790. Tutti i modelli compresi tra l'X3 710 (3 core operanti a 2,6 GHz, con cache L2 da 1,5 MB e L3 da 6 MB) e l'X4 925 (quattro core a 2,8 GHz con 2 Mb di L2 e 6 MB di L3) saranno, infatti, compatibili sia con il nuovo socket AM3, sia con le motherboard AM2+. Tanta versatilità è assicurata



dal fatto che i Phenom II per socket AM3 integrano sia un controller per DDR2, sia uno per DDR3, perdendo solo una frazione delle loro prestazioni in presenza di una scheda madre della precedente generazione. A distinguere meccanicamente i socket saranno solo due pin di contatto, che renderanno altresì impossibile installare le CPU AM2 sulle schede madri AM3. I Phenom II contempleranno anche due modelli AM2

COOLERMASTER SILEO 500

Produttore: Coolermaster
Distributore: Coolermaster
Internet: www.coolermaster.it
Prezzo: € 70

UN case apparentemente anonimo, il Sileo 500. Completamente nero, privo di sportelli, oblò trasparenti o led di ogni tipo. L'unico "vezzo" è costituito da una piccola luce blu sul frontale, che indica se il PC è acceso o spento, oltre all'attività dell'hard disk.

Nonostante l'aspetto dimesso, però, una volta aperto ci si rende conto di essere di fronte a un case decisamente curato, che prende il meglio dai modelli superiori, come il Cosmos 1000, e lo riporta in scala più piccola. Pur essendo in grado di ospitare anche configurazioni multi GPU, il terreno ideale di questo prodotto sono i PC di fascia medio/alta, basati su una sola scheda video e che devono funzionare in maniera silenziosa.

Il Sileo 500 non sarà, quindi, il compagno ideale dei patiti dell'overclock, che pretendono numerose ventole, ma farà la felicità di chi il computer lo tiene acceso giorno e notte nella stessa stanza in cui dorme. L'interno, infatti, è interamente foderato di materiale fonoassorbente, che smorza il ronzio di ventole e dischi fissi. Un'idea sicuramente intelligente, ma in parte vanificata da alcune scelte discutibili. In particolare, lascia perplessi il cestello per gli hard disk, dotato di pad antivibrazioni per le unità disco che non risultano particolarmente efficienti, vanificando in parte l'utilità dell'insonorizzazione. Di contro, l'alloggiamento per l'alimentatore è incredibilmente curato, e su ogni lato, l'unità sarà a contatto con dei materiali più o meno rigidi, utili a smorzare notevolmente le vibrazioni generate dalla ventola dedicata alla PSU.

"L'alloggiamento per l'alimentatore è incredibilmente curato"

È curioso notare che nemmeno in questo caso si è provveduto a trovare soluzioni per smorzare le vibrazioni prodotte dai lettori ottici. Dai nostri test, infatti, selezionando intelligentemente le componenti, agendo tramite i programmi di controllo delle ventole e assemblando il tutto a regola d'arte, è possibile mantenere il rumore generato dal PC a livelli molto bassi, ma rimane sempre avvertibile il rumore del DVD che gira e, per attenuarlo, bisogna ricorrere a soluzioni artigianali. Non che il ronzio del disco sia particolarmente fastidioso, però fa sorridere pensare che chi realizza i case studia soluzioni molto ingegnose per aspetti talvolta marginali, tralasciando particolari a nostro avviso ben più importanti.

Per quanto riguarda l'ergonomia, va segnalato che, come ormai tutti i case moderni, anche il Sileo 500 non richiede alcuno strumento per aggiungere o togliere componenti, che si tratti di dischi fissi o schede video. Un po' meno comoda la disposizione delle connessioni frontali (che includono cuffie, microfono, e-Sata e USB) e del pulsante di accensione: a meno di tenere l'unità sulla scrivania, dovrete infatti chinarvi parecchio per accedervi.

In definitiva, non è il case adatto a contenere le configurazioni più spinte sul mercato, ma considerando il prezzo contenuto e le innovazioni apportate (come la presenza del fonoassorbente) derivate dal più costoso Cosmos 1000, non si può che promuoverlo a pieni voti. Per 70 euro, è difficile pretendere di più quanto a funzionalità. Un'estetica leggermente più curata, soprattutto per ciò che riguarda il frontale, l'avrebbe reso eccellente.



L'interno è stato accuratamente ricoperto di materiale fonoassorbente, che tende ad attenuare il ronzio delle ventole e le vibrazioni del disco fisso.

GIOCHI COMPUTER

Il Coolermaster Sileo 500 è uno dei migliori case nella sua fascia di prezzo, soprattutto se volete assemblare un computer molto silenzioso, pur senza rinunciare alle prestazioni. Se solo fosse più curato in termini di estetica...

8½

specifici, tra cui spicca l'X4 940, il primo quad core di AMD a raggiungere la significativa frequenza di 3 GHz. Completano la nuova offerta gli economici Athlon X2 e X4, privi di cache L3, ma comunque in grado di raggiungere quota 2,8 GHz e caratterizzati da un consumo medio di soli 65W.

UN VELOCE RAGGIO BLU

Pioneer e Sony hanno lanciato sul mercato i primi masterizzatori Blu-ray in grado di raggiungere la velocità di scrittura 8x. Il Pioneer BDR-03J e il Sony BWU-300S condividono, quindi, la capacità di riempire un supporto a singolo strato in 15 minuti, arrivando conseguentemente a scrivere 50 GB in circa mezz'ora. Entrambi i prodotti possono scrivere anche sui DVD-R alla velocità di 16x e utilizzano l'interfaccia SATA. Il supporto alla lettura degli HD-DVD è stato ignorato da entrambe le aziende, che proporranno i due prodotti sul suolo europeo a un prezzo prossimo ai 400 euro.



MOVIMENTI PRECISI

Il nome della americana Sixense potrebbe diventare, a breve, molto noto tra i videogiocatori. L'azienda ha infatti brevettato e mostrato al pubblico un controller con sensore di movimento capace di offrire una precisione millimetrica. Il TrueMotion 3D è stilisticamente simile al WiiMote, ma invece di coordinare sensori ottici e accelerometri, utilizza una campo magnetico per rilevare la posizione delle mani del giocatore. La periferica aggiorna i suoi dati ogni 10 millisecondi

ASUS EAH 4870X2

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphireitaly.com
Prezzo: € 286

UNA 4870 X2 più veloce delle altre: questo è ciò che promette Asus con la sua EAH 4870X2 TOP. Promessa effettivamente mantenuta.

Il trucco è il solito: un piccolo overclock del core, e l'incremento di prestazioni è servito. In questo caso, da 750 si passa a ben 790 MHz. 40 MHz in più non sono un miracolo, ma male non fanno, soprattutto se si gioca a risoluzioni molto elevate. La velocità delle RAM resta invariata, ma considerando che i moduli GDDR5 "viaggiano" a ben 3,6 GHz, non se ne sente la necessità, anche in virtù del fatto che, in questa GPU, il collo di bottiglia è la potenza elaborativa del core, non certo la banda passante della memoria.

Nonostante l'overclock, Asus ha mantenuto il mastodontico sistema di raffreddamento montato sulle schede di riferimento, che effettivamente si rivela molto efficiente. Brutte notizie sul fronte del software: al di fuori dei driver e delle tipiche utility presenti su tutte le schede video Asus, non c'è altro. In compenso, è stata curata molto la confezione, che è leggermente più elegante della media.

Siamo di fronte alla GPU più veloce sul mercato, già overclockata dal produttore. Chi vorrà spingerla ulteriormente, non dovrebbe aver problemi a farlo e l'esemplare in nostro possesso è salito senza fatica di altri 30 MHz. Giocando con i voltaggi, potrebbe essere possibile ambire a frequenze ancora superiori, sempre che siate disposti a rischiare di bruciare l'investimento solo per lo sfizio di ottenere un frame al secondo in più.
La proposta di Asus è interessante, considerato anche il prezzo non più elevato della concorrenza, ma forse sarebbe stato più piacevole un gioco in allegato rispetto al piccolo overclock.



GIOCHI COMPUTER

Veloce e silenziosa: il prezzo è leggermente più elevato della media (considerato che ha soli 512 MB di RAM), ma visto il dissipatore, vale tutti i suoi euro. Consigliata a chi vuole spendere il giusto.

8½

COOLERMASTER HYPER Z600

Produttore: Coolermaster
Distributore: Coolermaster
Internet: www.coolermaster.it
Prezzo: € 79

DOPO averlo testato, pensavamo che il dissipatore Lion Square di Asus avrebbe mantenuto a lungo il record per le dimensioni. Pura illusione.

È arrivato in ufficio un modello di Coolermaster che supera il prodotto di Asus (sebbene di poco) quanto a volume e pesi. Se il Lion Square si limitava a 126 millimetri di lato e 144 di altezza, lo Z600 può contare sulle dimensioni di 128 mm di lato per ben 160 di altezza. Coolermaster è in prima linea anche per quanto concerne il peso: se già i 730 grammi del Lion potevano impensierire coloro che si preoccupavano vedendo la motherboard piegarsi per reggerlo, il chilo e oltre del mostro di Coolermaster farà dormire sonni tranquilli solo a chi tiene il case sdraiato su un lato. Fortunatamente, però, chi riuscirà ad addormentarsi potrà bearsi del silenzio totale, dal momento che lo Z600 è passivo, quindi privo di rumorose ventole. Praticamente, potrete tenere a bada anche i bollenti spiriti dei più esosi quad core senza aggiungere ventole, naturalmente a patto che sul lato posteriore del case sia presente almeno una ventola che espelle l'aria calda. In caso contrario, il case diventerebbe un piccolo forno dopo una mezz'oretta di gioco a *Crysis*. Se, poi, volete aggiungere un'altra ventola appoggiata sul dissipatore, per abbassare ulteriormente le temperature, potrete pensare anche a overclockare in maniera spinta le CPU più predisposte sotto questo profilo.

L'Hyper Z600 è dunque un dissipatore molto efficiente, da tenere d'occhio se volete spingere al limite la CPU senza ricorrere a sistemi a liquido. Tenete conto che l'ingombro potrebbe creare non pochi problemi nei case meno spaziosi e su certe motherboard, soprattutto se utilizzate moduli di memoria con dissipatore.

GIOCHI COMPUTER



Piccolo e bruttino se visto da fuori, spazioso e incredibilmente curato non appena ci si mettono sopra le mani per assemblare un PC: l'Hyper Z600 di Coolermaster, a questo prezzo, è un affare.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

e, nella dimostrazione svoltasi durante l'ultimo NVISION, ha restituito con particolare precisione l'orientamento e l'angolazione del controller, surclassando, in questa caratteristica, il rivale di Nintendo. La reattività della periferica è sembrata ancora inferiore a quella di un buon mouse, ma aziende come Electronic Arts e Activision/Blizzard si sono già dette interessate alla sua tecnologia, che potrebbe di conseguenza trovare spazio anche su PC. Alcuni video dimostrativi sono disponibili all'indirizzo **http://sixense.com**

UN PC ASUS

Non contenta di offrire alcune tra le motherboard più amate dagli overclocker, Asus ha annunciato il ROG (Republic of Gamers) CG6190: un PC completo in grado di competere con le più potenti soluzioni di AlienWare, Dell e VooDooPC. La potenza consumata dai componenti utilizzati è ben riassunta dalla presenza di un alimentatore da 2 Kilowatt e da un sistema di raffreddamento a liquido proprietario. Alla base di tutto, c'è una motherboard X58 capace di accogliere 3 GeForce o 3 Radeon, cui si aggiunge una scheda SupremeFX X-Fi di serie. All'utente spetta il compito di scegliere tra una CPU Core I7 e una più costosa Core I7 Extreme, che in ogni caso verranno overclockate di un 20% dal produttore. Il prezzo di tanta potenza dovrebbe essere particolarmente elevato, ma il costruttore asiatico non ha ancora dichiarato delle cifre ufficiali.

SERIALE MINUSCOLO

Se la capienza delle chiavette USB continua ad aumentare senza freni, non si può dire altrettanto della velocità di trasferimento

SAMSUNG R560

Produttore: Samsung
Distributore: Samsung
Internet: www.samsung.it
Prezzo: € 999

Caratteristiche Tecniche
CPU: Core 2 Duo P8400
RAM: 4 GB DDR 2
GPU: GeForce 8600m GT
Display: 15,4" 1280:800

CHI realizza PC, nell'ultimo periodo, lamenta un sempre inferiore interesse del pubblico verso i desktop.

Se il settore dei notebook non accenna a rallentare la propria crescita, quello dei computer "fissi" è statico. Per citare un esempio, Goldman Sachs (una delle più grandi banche d'affari del mondo) stima che nel corso del 2009 le vendite di schede madri continueranno a scendere, con una flessione del 15% rispetto al 2008. E non solo a causa della crisi economica, ma proprio per il fenomeno d'espansione dei notebook, che ha fagocitato le vendite di computer "non trasportabili" e, di conseguenza, delle loro periferiche.

Fortunatamente, i produttori attenti alle esigenze di chi ama i videogiochi non vogliono trascurare i propri clienti e di fianco ai tanti computer ultraportatili, ma inadeguati a qualsiasi gioco recente, affiancano configurazioni più consone a chi ha bisogno di animare mondi virtuali senza incertezze. Anche Samsung, azienda fin'ora abbastanza lontana dal mondo dei giocatori, ha lanciato alcune proposte, fra cui il modello R560 che proviamo di seguito.

Si tratta di un PC relativamente economico, ma ben equilibrato e capace di competere con modelli più pompati. La CPU è un Core 2 Duo P8400, funzionante a 2,26 GHz e coadiuvata da ben 4 GB di RAM DDR 2. La sezione video, quella più importante per i nostri interessi, è basata su una GPU 9600m GT di NVIDIA, non proprio potentissima, ma in grado di dare parecchie soddisfazioni se non si eccede con la risoluzione. A questo proposito, si sposa bene con il display da 15,4 pollici, caratterizzato dalla risoluzione di 1280x800. In queste condizioni, la 9600m GT, pur frenata da un bus a 128 bit, riesce ancora a macinare un buon numero di FPS, senza obbligare a scendere a troppi compromessi con la qualità dell'immagine. Il display è adatto anche alla visione di film in HD, come testimonia il lettore Blu-ray in dotazione. Non manca, naturalmente, un'uscita HDMI per godere dei propri film a piena risoluzione su display di dimensioni maggiori.

> "Nella dotazione, non manca un lettore Blu-ray"

Per quanto riguarda la comodità di utilizzo, siamo nella media di questo tipo di computer: un paio d'ore di autonomia, con il risparmio energetico al massimo (quindi, la luminosità del display ridotta al minimo), e un peso non proprio piuma (ma ancora accettabile) di circa 2,7 Kg. Il software include, oltre a Vista Home Premium (32 bit), la suite di Cyberlink per le funzioni multimediali e un paio di programmi di Samsung per il backup dei dati e la gestione dei dischi fissi.

Si tratta di un PC equilibrato quanto a prestazioni, comodo da trasportare e in grado di far girare la maggior parte dei giochi sul mercato, sebbene con qualche compromesso. La risoluzione relativamente bassa del display evita di dover fare troppi sacrifici sul dettaglio quando si lanciano i titoli più esosi dal punto di vista grafico. GIOCHI COMPUTER



Non sfoggia il tipico stile delle produzioni di Samsung, ma tecnologicamente l'R560 è all'avanguardia.

Un portatile equilibrato, relativamente economico e caratterizzato da un display di dimensioni generose, ma con una risoluzione abbastanza bassa da non mettere in crisi la GPU integrata.

8½

dati di questi piccoli apparecchi. Per aggirare i limiti della tecnologia flash, Silicon Power ha presentato una pen drive munita di interfaccia eSATA, capace di raggiungere velocità di lettura e scrittura rispettivamente pari a 92 e 50 MB, ovvero 8 volte superiori a quelle dei migliori modelli USB 2.0 muniti di doppio canale. Lo standard eSATA non contempla l'autoalimentazione, per cui l'eSATA SSD dell'azienda asiatica è munito anche di un ingresso Mini-USB deputato al recupero dei Watt necessari. Le innovative chiavette saranno presto disponibili in versioni da 8, 16 e 32 GB.

TRIPLETTA DA RECORD

G.Skill ha presentato un kit di DDR3 per Core I7 in grado di solleticare il palato degli overclocker. I DDR3-2000 PI Black sono tre moduli, disponibili in tagli da 3 o 6 GB, in grado di abbinare alla frequenza di 2000 MHz valori di latenza pari a 9-9-9-24. Elevando la tensione al di sopra di 1,65V, i moduli possono operare anche con latenze 8-8-8-21, stabilendo un vero e proprio record di velocità. G.Skill certifica il funzionamento del prodotto su tutte le motherboard X58 fino a oggi annunciate, ma non ha ancora reso pubblico il prezzo di queste pregiate memorie.

IL TOCCO DI NOKIA

Dopo aver visto tutti i suoi maggiori avversari proporre telefoni con touch screen, anche Nokia ha deciso di mettersi in diretta competizione con l'iPhone. Il risultato di tali intenzioni si chiama N97 e punta a diventare il cellulare più sofisticato basato su sistema operativo Symbian. Lo spostamento di finestre e applicazioni può essere effettuato agendo direttamente sullo schermo da 3,5 pollici, ma quando si tratta di immettere

CREATIVE FATAL1TY HS-1000

- **Produttore:** Creative
- **Distributore:** Creative
- **Internet:** http://it.europe.creative.com
- **Prezzo:** € 79

NEGLI ultimi tempi è diventato difficile trovare dei nuovi kit di casse 5.1 da giocatori.

I principali costruttori puntano sul redditizio mercato dei sistemi 2.1 e, soprattutto, delle docking station per iPod, tralasciando i giocatori e gli appassionati di home theater desiderosi di sperimentare emozioni forti. Basta guardare i listini, del resto, per notare che i sistemi 5.1 sono sempre gli stessi visti nei cataloghi di qualche anno fa, escluso qualche modello economico. Di contro, sembra esserci una notevole richiesta di cuffie con microfono, che da semplice vezzo di alcuni appassionati di multiplayer sono diventate una vera e propria necessità. Del resto, giocare all'eccellente *Left 4 Dead* senza poter comunicare a voce con i compagni di squadra equivale a perdersi una grossa fetta del divertimento.

Questo mese, abbiamo valutato una nuova proposta di Creative griffata Fatal1ty, le cuffie HS-1000: si tratta di un oggetto abbastanza economico, che è possibile trovare a circa 60 euro su Internet (a dispetto del prezzo ufficiale). Sebbene apparentemente identiche al modello Fatal1ty Gaming Headset, le HS 1000 differiscono per alcuni, fondamentali, particolari che giustificano i 30 euro di costo in più. Oltre a un microfono dalle specifiche tecniche leggermente migliori (principalmente per quanto riguarda la risposta in frequenza, che in questo modello va dai 100 Hz ai 18 KHz, contro i soli 15 di quello inferiore), è l'interfaccia a risultare differente.

Invece di collegarsi alla scheda audio, le cuffie vanno inserite nella presa USB e il chip integrato penserà alla gestione del sonoro. Non un chip qualsiasi, bensì il noto X-Fi. Saranno supportate tutte le principali API audio, come DirectSound e OpenAL, e le librerie EAX, anche sotto Windows Vista, grazie al noto software ALchemy. Le HS-1000 sono dotate di soli due altoparlanti, ma grazie alle caratteristiche del chip audio sono in grado di simulare in maniera convincente la tridimensionalità del suono, e il risultato finale è decisamente interessante. Certo, il DAC integrato non è al livello delle migliori schede audio sul mercato, ma per i giochi, la qualità e la pulizia del sonoro si attestano su livelli più che dignitosi e si ha il notevole vantaggio di sfruttare le peculiarità del chip X-Fi su qualsiasi PC cui le HS-1000 vengono collegate, portatili compresi (che, notoriamente, non brillano sotto questo aspetto).

Le Creative Fatal1ty HS-1000 sarebbero un prodotto perfetto, se solo l'ergonomia fosse maggiormente curata: le cuffie tendono a essere leggermente troppo strette; soprattutto, fanno sentire il proprio peso dopo una mezz'oretta di gioco, obbligandovi a staccarvi dal computer con una certa frequenza, cosa non sempre possibile quando si gioca online.





Le Creative Fatal1ty HS1000 sono piuttosto piccole e leggere, ma non particolarmente comode da calzare.

> "Alla gestione del sonoro penserà il chip integrato nelle cuffie"

La qualità delle cuffie di Creative è buona, considerato il prezzo abbordabile e la presenza del chip X-Fi. Purtroppo, le HS-1000 non sono comodissime e si fanno sentire durante le lunghe sessioni di gioco.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

del testo, l'utente può optare per una completa tastiera QWERTY. Completano il tutto: 48 GB di memoria interna, una completa gamma di connessioni Wi-Fi, HDSPA, Bluetooth e USB, nonché la presenza di un controller Assisted GPS utilizzabile con la terza versione di Nokia Maps.
La fotocamera in dotazione ha una risoluzione di 5 megapixel e sfrutta l'ottica Zeiss già apprezzata nei modelli N95.

SSD: AVANTI TUTTA

Pur se ancora costosi, gli hard disk SSD stanno lentamente prendendo piede e sono molte le aziende che investono in questa tecnologia, probabilmente destinata a sostituire i dischi fissi. A tal proposito, è interessante il fatto che Intel abbia siglato un accordo con Hitachi per sviluppare nuovi dischi SSD basati su interfaccia SCSI e Fibre Channel da utilizzare nei server. Se tutto andrà per il verso giusto, dovrebbero apparire sul mercato già nei primi mesi del 2009.

NOVITÀ PER FANATEC

Dopo il discreto successo del loro primo volante, i progettisti di Fanatec si sono lanciati un una serie di nuovi progetti, sempre dedicati agli appassionati di guida virtuale. Chi è alla ricerca di una postazione, potrebbe rimanere incuriosito dal piccolo RennSport Wheel Stand, che permette di bloccare comodamente volante e pedaliera, anche quando si usa una semplice sedia da ufficio.
Il Rennsport Cockpit è invece indirizzato a chi ha un palato più raffinato e tanto spazio in casa. A breve, sarà disponibile una pedaliera con frizione, che vuole strizzare l'occhio ai piloti più esigenti, pur senza costare un patrimonio. Per maggiori informazioni, puntate il browser all'indirizzo **www.fanatec.com**

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

XpressMusic 5320



- Produttore: Nokia
- Internet: www.nokia.it
- Prezzo: € 219,90

È il primo e unico, tra i telefonini N-Gage compatibili, a non far parte della "serie N", con la sola eccezione del 6210 "Navigator" di cui vi parleremo prossimamente e che, pur non facendo ufficialmente parte della linea multimediale di Nokia, di certo ne risulta fortemente imparentato (sia in termini di look, sia in quelli di "sostanza: anche il Navigator monta Symbian 9.3).

Stiamo parlando di XpressMusic 5320, telefonino musicale di Nokia votato prevalentemente ai contenuti multimediali, con un occhio di riguardo al mondo delle canzoni e al nuovo portale Nokia Music Store, recentemente lanciato dal produttore finlandese anche in Italia. Più potente, ma leggermente meno "modaiolo" del fratello minore 5220 (che è invece caratterizzato da uno chassis asimmetrico molto trandy), il 5320 è un candybar leggero e compatto. Dall'aspetto piuttosto anonimo, è un vero concentrato di tecnologia, con un chip audio dedicato e un innovativo sistema di controllo vocale (Say & Play) che consente, pronunciando il nome dell'artista o il titolo del proprio brano preferito, di farlo partire automaticamente.

XpressMusic 5320 monta, naturalmente, sistema operativo Symbian 9.3. Così come gli altri terminali N-Gage compatibili, ha dei tasti dedicati al gioco (e questi sono tasti "veri", non solo disegnati su una mascherina come capita, per esempio, nell'N96), un buon display (con la solita risoluzione, ma leggermente più piccolo rispetto ai vari serie N: solo 2 pollici) e, tutto sommato, una buona ergonomia. Apprezzabile anche l'autonomia: la batteria da 950 mAh, inaccettabile su un "serie N", è però adeguata alle esigenze di alimentazione, assai più modeste, di questo dispositivo che, a piena carica, è in grado, con un uso normale, di durare almeno un paio di giorni. Unico neo, compensato dalla presenza nella confezione di vendita di una scheda MicroSD da 1GB, è la memoria interna di appena 135 MB; considerato il prezzo tutto sommato abbordabile, si tratta senz'altro di un peccato veniale.

È l'N-Gage più economico e abbina la musica al gioco. Una buona scelta, se vi accontentate delle dimensioni del display. 7 ½

- Ottima autonomia
- Ottimo rapporto qualità/prezzo
- Display un po' piccolo
- Scarsa memoria interna

Provato — RESET GENERATION



Anche chi è piuttosto freddino nei confronti del giocare su telefono cellulare dovrà ricredersi, questa volta. *Reset Generation* è, infatti, il classico gioco che spinge a pensare: "faccio l'ultima partita e poi smetto!". In soldoni, si tratta di un gioco di strategia a turni (con però dei limiti di tempo), con un numero di partecipanti variabile da uno a quattro. Scopo di ogni partita, romanticamente, è di riuscire a rapire una principessa, tenuta prigioniera nel castello del proprio avversario (o dei propri avversari) proteggendo, nel contempo, la propria "ospite". Per farlo, i protagonisti cercano di disporre dei blocchi colorati, sostanzialmente identici alle forme di *Tetris*, sulla superficie del campo di gara, costruendosi così una strada percorribile che li possa condurre ai castelli dei propri nemici.

- Produttore: Nokia
- Prezzo: € 10
- Versione provata: Nokia N81
- Internet: http://resetgeneration-site.arena.n-gage.com/

Mirabile sintesi tra azione e strategia. Convincerà anche chi con i videogiochi su cellulare non vuole avere a che fare. 9

Provato — PRO EVOLUTION SOCCER 2009



È un'eterna lotta quella che contrappone le due saghe calcistiche più celebri di tutti i tempi: *Pro Evolution Soccer* e *FIFA*. Su telefonino, in realtà, la sfida è a tre, perché si è prepotentemente imposto sulla scena l'ottimo *Real Football* di Gameloft, della cui versione più recente ci siamo occupati il mese scorso. *PES 2009* si presenta come un simulatore calcistico "classico", senza fronzoli né sbavature, ma con un buon motore grafico e il tipico ventaglio di modalità di gioco tradizionalmente presenti in questo genere di titoli: campionati vari, gare semplici (o amichevoli), multiplayer (via Bluetooth) e sfide. Tra le principali novità dell'edizione *2009* si annovera, oltre a una migliorata Intelligenza Artificiale per i calciatori gestiti dal computer, un sistema di controllo semplificato "intelligente" a un solo tasto (il medesimo pulsante viene utilizzato per tiri e passaggi) che, ai giocatori più maturi, riporterà alla mente i fasti del vecchio *Sensible Soccer* per Amiga.

- Produttore: GLU
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia N81
- Internet: www.glu.com

Poche novità vere, ma tanto divertimento, soprattutto in multiplayer: basta dire che ricorda *Sensible Soccer*! 8

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

SI STAVA MEGLIO QUANDO SI STAVA PEGGIO?

È un fatto inconfutabile che i vecchi, pionieristici titoli nati negli Anni '80 siano, in qualche modo, giocati ancora oggi sotto forma di remake, di applicativi flash o di compilation per tutte le piattaforme più disparate. Sono sempre più in voga, inoltre, le miniconsole collegabili ai televisori con precaricate alcune vecchie glorie delle console 16 bit di allora: Sega MegaDrive o Nintendo SNES. Nessuno, però, aveva pensato di produrre una console portatile con le stesse caratteristiche: un handheld (privo di slot per cartucce) con una linea di vecchi titoli. È questa l'idea di Blaze, nuova società britannica (ma che ha realizzato una partnership con l'italiano Gruppo Leader) che ha realizzato una miniconsole portatile chiamata, semplicemente, Handheld. Il nuovo oggetto sarà già in vendita quando leggerete queste pagine, a un prezzo di 39,90 euro. 20 i giochi precaricati, tutti firmati Sega, fedeli repliche di titoli MegaDrive, comprendendo vecchie glorie del calibro di *Shinobi* e del suo seguito, *Shadow Dancer*; del leggendario *Golden Axe* (dell'89), del picchiaduro a scorrimento orizzontale *Altered Beast* ('88) o di due capitoli della "serie Sonic": il frenetico platform *Sonic & Knuckles* e *Sonic Spinball*, velocissimo flipper con protagonista il celebre porcospino blu. Per nostalgici, ma non solo.



Il Sistema GIUSTO



È tempo di quad core per il Sistema medio, che si aggiudica anche un raddoppio della memoria video, raggiungendo i 1024 MB di GDDR5. Il Sistema base rimane l'unico a essere ancora legato ai dual core, ma la situazione potrebbe cambiare già dal prossimo mese, con il debutto dei Phenom II di AMD, capaci di avvicinarsi ai 3 GHz.

RADDOPPIO IMMINENTE

Chi segue abitualmente questa rubrica noterà come, da questo mese, il Sistema giusto non utilizzi più un Core 2 E8600, ma un Q9550, ovvero un quad core a 2,83 GHz in luogo di un dual core da 3,33 GHz. Una scelta che può sembrare paradossale osservando i benchmark attuali, ma che dovrebbe rivelarsi vincente nei prossimi mesi, con l'arrivo dei primi motori 3D pesantemente basati sul multithread. Un primo esempio dovrebbe essere offerto da Liberty City: la città in cui si svolge il quarto *Grand Theft Auto* è animata da un motore di rendering capace di esprimersi al massimo solo in presenza di almeno 3 core, come le specifiche di Rockstar ben sottolineano. Se tali premesse verranno confermate, nei prossimi mesi valuteremo la possibilità di estendere i quad core anche al Sistema base, prendendo in considerazione i Phenom II che AMD si appresta a lanciare sul mercato.

▼ PROCESSORE



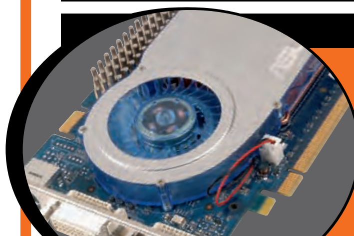
■ SISTEMA IDEALE: Intel Core i7 965 Extreme € 1.000
Socket 1366 – 3,2 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – 1 QPI 6,4 Gt/s – 64 bit

■ SISTEMA MEDIO: Core 2 Q9550 € 280
Socket 775 – 2,83 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

■ SISTEMA BASE: Core 2 E8400 € 130
Socket 775 – 3,00 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

Al più veloce esponente dell'ultima generazione Intel spetta il compito di animare il Sistema ideale, dotato di 8 core virtuali e un triplo canale verso la RAM. La configurazione media non è di molto inferiore quanto a versatilità, vantando 4 core e un ampio quantitativo di cache L2. Il sistema più economico riesce comunque a eseguire senza incertezze tutti gli ultimi motori 3D.

▼ SCHEDA VIDEO



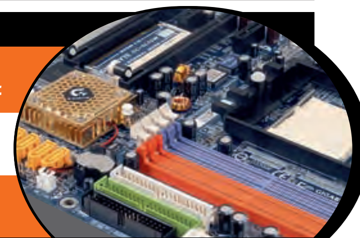
■ SISTEMA IDEALE: Radeon 4870 X2 € 440
750 MHz core – 2 GB GDDR5 3,6 GHz – bus 512 bit (2x256) – 1600 (800x2) shader 4.1

■ SISTEMA MEDIO: Radeon HD 4870 € 270
750 MHz core – 1024 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

■ SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 150
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

Due GPU operanti sulla medesima scheda, caratterizzata anche da 2 GB di GDDR5, animano le prestazioni 3D del Sistema ideale, che può permettersi di eseguire tutti gli ultimi giochi alle più alte risoluzioni. I Radeon delle configurazioni più economiche non sono comunque da meno: supportano tutti i più recenti effetti di rendering e risultano adeguati alle risoluzioni dei pannelli da 22 e 24 pollici.

▼ SCHEDA MADRE



■ SISTEMA IDEALE: EVGA X58 € 350
Intel X58 – socket 1366 – 6 DDR3 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

■ SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro € 120
Intel P45 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

■ SISTEMA BASE: AsRock P43R1600Twins € 70
Intel P43 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 3 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

La EVGA del Sistema ideale è un vero e proprio portento di versatilità, assicurando il perfetto funzionamento delle configurazioni CrossFire e SLI a tre schede e integrando tutte le funzionalità amate dagli overclocker. La modalità CrossFire è supportata anche dalla piattaforma del Sistema medio, pur se nella modalità 8x, mentre la scheda di AsRock si limita ad assicurare il perfetto funzionamento di tutti i più recenti Core 2.

▼ MEMORIA RAM



■ SISTEMA IDEALE: 6 GB Corsair PC3-12800 XMS3 € 310
3 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-24 a 1600 MHz – 1,65V

■ SISTEMA MEDIO: 4 GB OCZ PC2-8500 € 90
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-18 a 1066 MHz – 2.1V

■ SISTEMA BASE: 2 GB Geil Ultra CL4 € 45
2 DIMM da 1 GB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,2v – Dissipatore Metallico

Il Sistema ideale vanta una tripletta di DDR3 capace di raggiungere i 1.666 MHz e di assecondare l'overclock e la fame di dati del più veloce Core I7. I moduli del Sistema medio sono leggermente più lenti e complessivamente meno capienti, ma ben si adattano alle caratteristiche dei Core 2 quad. I 2 GB della configurazione più economica si adattano meglio a XP, che a Windows Vista.

▼ CASSE



■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 300**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T6200 € 100**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: DELL UltraSharp 2709W € 838**
27 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – DisplayPort – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 400**
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung SM 2253BW € 210**
22 pollici – risoluzione 1680x1050 – DVI – VGA – 2 ms

La configurazione più costosa adotta uno schermo da 27 pollici, in grado di avvolgere il giocatore in immagini dalle tinte particolarmente fedeli e pronto ad accogliere le prossime VGA con DisplayPort. I due schermi più economici offrono diagonali inferiori e colori meno precisi in fase di riproduzione dei filmati più scuri, ma sono comunque in grado di esaltare al meglio la grafica dei giochi.

▼ SCHEDA AUDIO



■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 90**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative torna a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. La più economica Xtreme Gamer resta legata al bus PCI, ma conserva la capacità di eseguire al meglio i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato Intel HD.

▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Gigabyte Odin Pro 800W € 140**
800 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 5 molex – 6 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO



■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 460**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate DiamondMax 22 750 GB GB € 100**
750 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 70**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

I nuovi VelociRaptor configurati in RAID assicurano, al Sistema ideale, le migliori prestazioni ottenibili nella categoria SATA e una capienza dati adeguata alle installazioni moderne. Le due configurazioni più economiche, in attesa che i prezzi delle unità SSD diventino abbordabili, utilizzano i collaudati dischi da 7.200 RPM, comprensivi di NCQ e ampi buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.048	€ 1.590	€ 845
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

PIXEL LIQUIDI

Collegare la VGA a un sistema di raffreddamento a liquido è spesso l'unica via per ottenere un sistema silenzioso e capace di offrire un piccolo margine di overclock delle GPU. Ecco tre waterblock interessanti:

AQUAGRAFX 9800 GX2
€ 90

Capace di inserirsi perfettamente tra i due PCB delle GeForce 9800 GX2, questo waterblock da 800 grammi riesce a mantenere costantemente la temperatura delle due GPU G92 al di sotto dei 60°.
www.aqua-computer.de



AQUAGRATIX HD 4870 X2
€ 80

Come il nome lascia ben intuire, questo waterblock riesce a raffreddare le due GPU, i moduli RAM e la componentistica VRM delle potenti Radeon 4870 X2, riducendo l'ingombro della VGA a un singolo slot PCI.
www.aqua-computer.de



EK-FC8800 GTX
€ 65

Una cover in plexiglass, in cui è possibile osservare lo scorrere del liquido, e un design che non impedisce l'utilizzo del connettore SLI delle GeForce 8800. Un'estensione in rame raffredda anche i mosfet delle 8800 Ultra.
http://ekwaterblocks.com/



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

WEB 2.0

Il mondo sembra scoprire Facebook, ma non posso fare a meno di notare che il progresso prossimo venturo punta a una serie di portali capaci di raggruppare non solo le notizie dei siti più amati dall'utente, bensì anche quelle sottoposte dagli amici con gusti affini. Si cerca di unire instant messaging e social network, e mi viene da pensare che la Rete, in fondo, è il più diffuso, "gratuito" e leggero gioco per PC.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.



Assassin's Creed **è l'ennesimo testimone di quanto l'accelerazione hardware delle schede audio integrate offra più aspetti negativi, che positivi.**

ASSASSINO SILENTE



L'audio di *Assasin's Creed* nasconde i dialoghi dei personaggi e altri rumori (quello degli zoccoli del cavallo al trotto, per esempio). È colpa della mia scheda audio integrata?

Albri



Il problema è trattato nello stesso readme del gioco e può essere risolto, sotto Windows XP, disattivando l'accelerazione audio delle schede integrate. Per farlo, è necessario entrare nella sezione **Suoni e periferiche audio** del Pannello di controllo, aprire la scheda **Avanzate** della scheda audio e ridurre al minimo la barra nella finestra prestazioni. In alternativa, un aggiornamento dei driver dovrebbe portare allo stesso risultato, ma a riguardo non posso entrare ulteriormente nello specifico, perché nella lettera non identifichi il modello di scheda madre da te posseduto. Sfrutto la tua domanda per rispondere ai tanti lettori che mi chiedono dove si trovi la finestra per la regolazione dell'accelerazione audio in Windows Vista: nell'ultimo sistema operativo di Microsoft, tale funzionalità non viene presa in considerazione, dato che Vista utilizza le API DirectSound e XAudio in modalità completamente software. Non a caso, gli effetti EAX dei giochi DirectX 9 vengono applicati dalle schede Asus e Creative appoggiandosi sulla API OpenAL o facendo uso di un emulatore software chiamato DS3D GX. Anche i pannelli delle schede X-Fi e Xonar contemplano la possibilità di disattivare l'accelerazione audio, ma tale opzione è ben poco utile, dato che lo stesso risultato è ottenibile eliminando il supporto alle EAX o a OpenAL all'interno dei menu di gioco.

UPGRADE TRAUMATICO



Vorrei sostituire la mia Asus P5LP-LE con processore Core 2 E2160, 2 GB di DDR2 e GeForce 8400 GS, con una più recente AsRock X38 wi-fi, ma temo di incappare nel temibile schermo blu e di dover reinstallare del tutto Vista a 32 bit. C'è una procedura corretta che mi permetta di evitare ogni rischio?

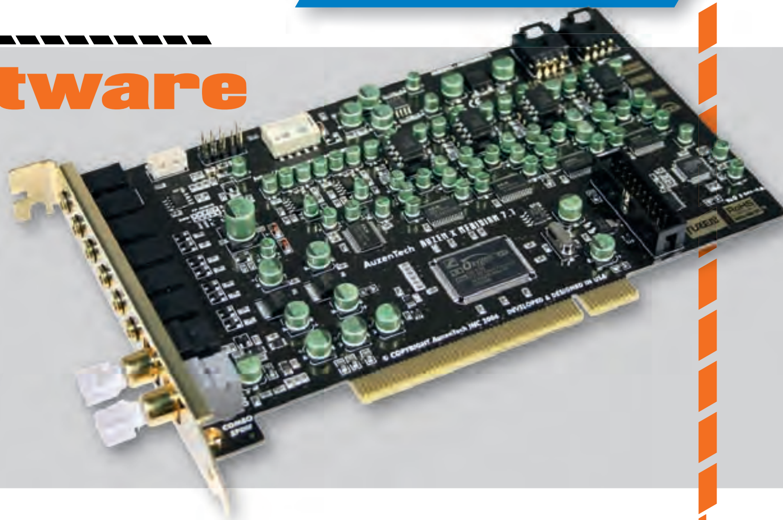
Gianlux4



Le P5LP sono delle Asus destinate ai produttori di PC e basate sul vecchio chipset 945pl, il cui limite maggiore consiste nell'impossibilità di supportare i Core 2 con bus a 1066 e 1333 MHz. Sostituire la tua P5LP-LE con una X38 significa costringere il sistema operativo a riconoscere un nuovo ICH (di due generazioni più giovane rispetto a quello integrato sulla Asus) e l'intera gamma di dispositivi presenti nel chip MCH, tra cui i controller PCI e PCI-E. Un'operazione destinata a naufragare in presenza di un chipset non Intel, ma che nel tuo caso potrebbe risolversi senza grossi problemi, soprattutto se avrai l'accortezza di eseguire l'ultima

Software o non software

Nel 2009, è ancora utile accelerare l'audio dei giochi utilizzando DSP e API dedicate? I problemi riscontrati dai lettori che utilizzano le economiche soluzioni integrate sembrano suggerire una risposta positiva. In realtà, a fare la differenza, nei giochi, sono spesso solo i driver. Quelli di Creative e Asus, pur essendo ben lontani dalla perfezione, vengono sviluppati avendo come obbiettivo la migliore resa tridimensionale possibile, mentre quelli di aziende quali Realtek e Analog Device sono capaci di ignorare per mesi uno specifico bug, o di disinteressarsi della pessima virtualizzazione dei segnali stereo su più altoparlanti. Considerando la modica cifra necessaria a compare una X-Fi o una Xonar di fascia bassa, non possiamo che suggerire ai nostri lettori di puntare su una scheda PCI o PCI-E, con la speranza che i costruttori affidino al software la gestione degli effetti, concentrando gli investimenti in driver solidi e in una componentistica di trasformazione analogico/digitale di elevata qualità.



versione dell'INF update utility nella sessione precedente al cambio di motherboard. Scaricare gli stessi driver in formato zip (**http://tinyurl.com/23leh9**) e decomprimerli in una cartella dell'hard disk facilmente raggiungibile sarà altrettanto utile, nel momento in cui il sistema non riuscirà a riconoscere automaticamente alcuni componenti. In caso le temute schermate blu dovessero apparire, la soluzione migliore consiste nell'avviare il sistema dal DVD di Vista, scegliendo l'opzione **Ripara** o, nei casi peggiori, **Upgrade**, in modo da ripristinare i componenti essenziali del sistema operativo senza cancellare i tuoi dati. Ricordando che la sostituzione della scheda madre ti costringerà a riattivare online la tua copia di Vista, non posso esimermi dal consigliarti un upgrade più efficace: la sostituzione del Core 2 E2160 (un dual core a 1,8 GHz) con un E4600 (basato sulla stessa architettura, ma operante a 2,4 GHz e con una cache di dimensione doppia) e quella della GeForce 8400 GS con una GeForce 9600 o 8800, ti offrirebbe un guadagno considerevole delle prestazioni, in cambio di un sistema operativo illeso e di una spesa poco superiore rispetto a quella richiesta per l'acquisto della X38 da te scelta.

SOCKET MULTIFORME



Esiste un adattatore in grado di rendere compatibili le CPU AM2 con il socket 939? Considerando che possiedo un Athlon 64 3700+ a 2,2 GHz, pensi che trarrei qualche vantaggio sostituendo la mia attuale GeForce 7800 GT con una 9800 GT?

Flavio



Sono ormai completamente superati i tempi in cui un semplice adattatore meccanico poteva estendere la vita di una vecchia motherboard con Slot 1, rendendola compatibile con i Pentium II basati su socket. Oggi, l'integrazione del controller della RAM all'interno delle CPU rende tale operazione del tutto impossibile, come nel caso della tua motherboard 939, incompatibile con gli Athlon AM2 pensati per le DDR2. Se gli Athlon 64 4800+ e FX-60 (i due più veloci processori esistenti per socket 939) fossero venduti nel mercato dell'usato a prezzi concorrenziali, ti consiglierei di non sostituire la tua ottima scheda madre, ma questi rari esemplari sono ancora oggi molto cari. Di conseguenza, non posso che suggerirti l'upgrade verso un Athlon 6000+ e una AM2+ economica, scelta tra quelle basate su chipset AMD 770 o GeForce 8200. In questo modo, potresti sfruttare degnamente l'eventuale GeForce 9800+, riservandoti la possibilità di passare a uno dei Phenom II che AMD immetterà sul mercato a gennaio.

RADIOATTIVITÀ PESANTE



Non posso elevare la risoluzione di *Fallout 3* al di sopra di 1024x768, nonostante sia in possesso di una Radeon 3870 e di un Core 2 a 2,4 GHz. È un problema del mio PC o il motore di gioco è particolarmente pesante?

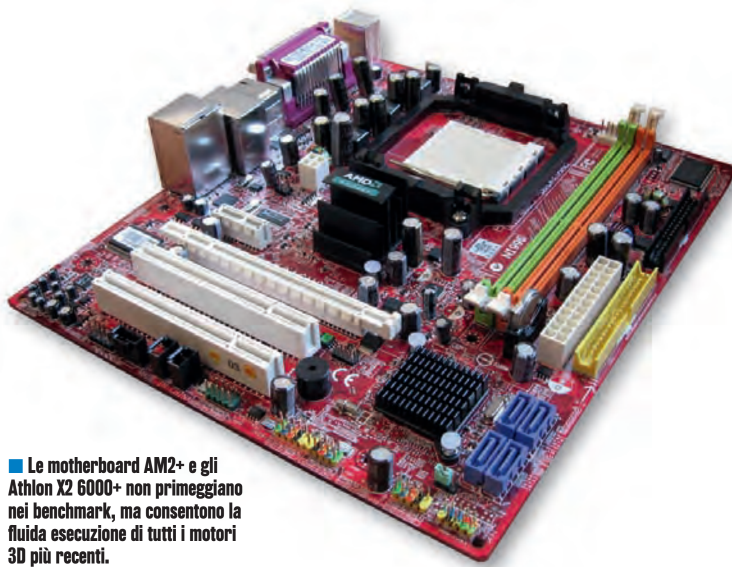
Flavio



Basato sullo stesso motore di *Oblivion*, in una versione rivista e aggiornata, *Fallout 3* dovrebbe sfiorare i 40 FPS in presenza di una Radeon 3870 alla risoluzione di 1440x900 e al massimo dettaglio. La fluidità del motore è influenzata, più che dalla risoluzione, dalla qualità degli effetti scelta dall'utente, che può essere variata da Basso a Ultra. A differenziare le varie modalità è soprattutto la distanza di visualizzazione di erba, sassi e alberi, che tendono a scomparire a pochi metri dal punto di vista del giocatore nella modalità Basso. Il tuo Radeon, utilizzando i Catalyst 8.12, dovrebbe riuscire a offrire una fluida giocabilità alla risoluzione di 1680x1050, impostando il livello di dettaglio Medio e disattivando l'AntiAliasing. Un aumento delle prestazioni è comunque ottenibile disattivando il VSync, operazione effettuabile solo modificando la voce **iPresentInterval=1** in **iPresentInterval=0** nel file **Fallout.ini**, dato che l'opzione all'interno del gioco non funziona come dovrebbe. In alternativa, puoi modificare manualmente gli effetti grafici dal



Fallout 3 offre un motore ampiamente configurabile, che dovrebbe risultare facilmente eseguibile da tutti i Radeon successivi alla generazione 3000.



Le motherboard AM2+ e gli Athlon X2 6000+ non primeggiano nei benchmark, ma consentono la fluida esecuzione di tutti i motori 3D più recenti.



Solo per esperti Uno split screen zombi

Chiunque abbia già sperimentato l'assalto di un'orda di zombi, sa bene quanto *Left 4 Dead* sia, fondamentalmente, un'esperienza multiplayer. Certo, i quattro scenari del gioco Valve possono essere affrontati anche da soli, con l'assistenza di 3 bot controllati dalla CPU, ma il divertimento si moltiplica se a coprirci le spalle è un amico in carne, ossa e sputapiombo. La versione per Xbox 360 di *Left 4 Dead* contempla una modalità split screen assente nei menu di quella PC, ma comunque presente sotto il cofano del motore 3D. Per sfruttarla è necessario utilizzare due joypad Xbox 360 per Windows e il file **360controller.cfg** incluso nel DVD demo di questo numero di GMC (sezione Mod/Add On). Dopo aver collegato i joypad al sistema e aver inserito il file nella cartella **steam/steamapps/common/left 4 dead/left4dead/cfg** (non prima di aver creato una copia di sicurezza del file preesistente), bisogna avviare il gioco da Steam inserendo il comando **-console** nella casella **Proprietà\Imposta opzioni di avvio**. Una volta davanti al menu principale, è necessario inserire i comandi **exec 360controller.cfg**, **horizontal-cut (ss_splitmode 1)** e **ss_enable 1**. Avviando normalmente il gioco in modalità single oppure online, ci si ritroverà davanti a uno schermo tagliato orizzontalmente, in cui il punto di vista dei due personaggi è gestibile tramite i joypad. Il giocatore in alto, o a sinistra, se si preferisce utilizzare uno split screen verticale ottenibile con il comando **vertical-cut (ss.splitmode 2)**, può optare sulla classica accoppiata mouse e tastiera. Nelle nostre prove, la modalità widescreen ha inciso in modo evidente sulle prestazioni, ma abbassando il livello di dettaglio e degli shader siamo riusciti a giocare fluidamente anche su un vecchio Pentium D abbinato a un Radeon 2600, a riprova di quanto il motore Source sia versatile e leggero.



Nella console dei comandi di *Left 4 Dead* si nasconde una modalità splitscreen perfetta per chi vuole sfidare un amico utilizzando un solo PC

menu **Avanzate** del gioco: la riduzione di **depth of field**, **radial blur** e **transparency multisampling** influisce fortemente sulle prestazioni, riducendo solo marginalmente la qualità visiva. Da prendere in seria considerazione è anche la disattivazione completa delle ombre, che appaiono solo in presenza di personaggi e animali, producendo una diminuzione del framerate proprio durante i combattimenti, quando il giocatore gradisce la massima fluidità ed è meno propenso a soffermarsi sulle qualità del motore grafico.



Il quinto episodio della serie *Call of Duty* potrebbe farvi combattere anche con qualche bug di troppo.

GUERRA TRIBOLATA



Quando lancio *Call of Duty: World at War*, il gioco mi segnala l'errore: ***World at War* non è stato chiuso correttamente l'ultima volta, vuoi lanciare il gioco in modalità sicura?** Sia la risposta negativa, sia quella positiva si risolvono in una breve schermata nera seguita da un ritorno al desktop.

Salvatore



Sembra che il gioco sia particolarmente sensibile alla presenza dei primi ForceWare 180 in versione beta (da tempo sostituibili con la versione 180.48 ufficiale) e di DirectX datate. L'aggiornamento delle API passa attraverso il ben noto sito **www.gamesforwindows.com/en-US/AboutGFW/Pages/DirectX10.aspx**, ma spesso non è sufficiente. I possessori di Windows Vista hanno scoperto che il crash istantaneo del gioco è aggirabile configurando le proprietà degli speaker (modificabili dalla finestra **Audio > Riproduzione > Avanzate** del Pannello di controllo) sulla riproduzione condivisa a 24 bit/48 KHz, togliendo contemporaneamente il segno di spunta alla voce **Consenti alle applicazioni di assumere il controllo esclusivo del dispositivo**. Chi ha Windows XP con service Pack 3, invece, ha trovato soddisfazione nel disabilitare, da **Gestione periferiche**, il componente **Unimodem Half Duplex audio**. In ogni caso, prima di procedere in questa direzione, ti consiglio di verificare la disponibilità di driver aggiornati per la tua scheda. Approfitto di questa domanda per rispondere a chi mi scrive lamentando l'impossibilità di salvare il profilo di gioco e la configurazione dei tasti. La soluzione consiste nel cancellare tutti i file presenti nella cartella **C:\Document and Settings*nomeutente*\AppData\Local\Activision\CodWaW\Players** a eccezione di **Active.txt**. Chi impiega Vista troverà gli stessi file in **C:\utenti*nomeutente*\AppData\Local\Activision\CoDWaW\players** e, una volta effettuata la medesima operazione, potrà salvare correttamente il proprio profilo al primo riavvio del gioco. Chi non ha acquistato il gioco tramite Steam è bene che scarichi la prima, voluminosa, patch 1.1 dall'indirizzo **www.callofduty.com/intel/173** (o nel DVD demo di GMC).



SOS Rapido Risposte brevi

D Nella recensione di *Crysis Warhead*, sul numero 148 di GMC, suggerite la creazione di un file chiamato **system.cfg** contenente alcune righe utili a migliorare il mipmapping del gioco. Ma dove deve essere salvato il file?

Luca

R I file di testo chiamati **system.cfg** vengono eseguiti durante le prime fasi di caricamento del motore, ben prima che quest'ultimo prenda in considerazione la cartella config. Di conseguenza, il file deve essere salvato nella cartella principale, quella chiamata *Crysis Warhead*. Ai tre comandi suggeriti aggiungo **sys_budget_videomem = 512** capace, secondo quanto testimoniano molti utenti nei forum dedicati al gioco, di eliminare il framerate singhiozzante derivante dallo scontro tra le schede con 512 MB di GDDR e il livello di dettaglio medio-alto.

D Non riesco ad attivare l'audio multicanale in *Neverwinter Nights 2*. Il gioco propone Direct3D, Miles fast positional audio ed EAX, di cui seleziono la terza versione senza successo. Ho installato tutte le patch disponibili fino alla 1.21.

Daniele

R Il problema può essere risolto modificando manualmente il file di configurazione **NWN2.ini**, presente nella cartella **Documenti\Neverwinter Nights 2**. Al suo interno troverai, nella sezione **Sound options**, la stringa **Speaker Type=0** che dovrai cambiare in **Speaker Type=4** per sfruttare il tuo sistema 5.1. Valori pari a 2, 3, e 5 attiveranno rispettivamente la modalità cuffie, 4.1 e 7.1. Nella medesima sezione puoi anche raddoppiare il numero di voci 3D riproducibili contemporaneamente dalla tua Audigy, variando il valore della voce **Number 3D Voices** da 16 a 32. Per evitare l'insorgere di un audio singhiozzante, però, dovrai modificare anche la stringa **MaxCachedSounds=100** in **MaxCachedSounds=200**.

D Dopo aver assemblato un PC nuovo, munito di Windows Vista Home Premium, ho provato a installare il vecchio gioco *Singles*. L'operazione sembra completarsi correttamente, ma a ogni tentativo di lancio dell'applicazione, la protezione StarForce mi risponde chiedendomi di riavviare la macchina. Ho provato anche ad attivare la modalità compatibile con XP.

Roberto



Il sistema di protezione StarForce può ostacolare il funzionamento dei giochi meno recenti, quali *Singles*.



A giudicare dalle tante guide online dedicate all'ottimizzazione di *Crysis Warhead*, i miglioramenti del motore Crytek non sono stati poi così avvertibili.

R Le vecchie versioni del poco amato sistema di protezione Starforce sono notoriamente mal digerite da Vista e devono essere aggiornate esattamente come se fossero driver. Per effettuare l'operazione sul primo *Singles* è necessario scaricare ed eseguire l'utility **SFupdate** disponibile all'indirizzo **www.star-force.com/support/drivers/**. Nei giochi più recenti, StarForce posiziona, nella cartella principale d'installazione, un eseguibile chiamato **PROTECT.EXE** capace non solo di aggiornare automaticamente tutti i file della protezione, ma anche di eliminarli completamente dall'hard disk, per la felicità di chi non ama conservare .dll poco gradite a gioco terminato.

D Da quando ho sostituito uno dei moduli RAM PC2700 con un PC3200 mi compaiono errori quali:
L'istruzione 0x773b318e che fa riferimento a memoria 0x0501007b non poteva essere read
Ho cambiato contemporaneamente anche la scheda video, quindi non so con precisione quale sia il componente difettoso.

Pas1973



Per essere avvolti dall'audio di *Neverwinter Nights 2*, a volte, è necessario armarsi del Blocco note.

R La natura degli errori da te riportati indica la responsabilità del nuovo modulo RAM. Per averne la conferma, non devi fare altro che utilizzare il programma Windows Memory Diagnostic, disponibile all'indirizzo **http://oca.microsoft.com/en/windiag.asp** e capace di identificare con precisione in quale modulo sono presenti delle celle di memoria fallate. È altresì possibile che il problema risieda nell'attivazione della velocità a 400 MHz, come il rilevamento di errori nel modulo principale potrebbe indicare. In questo caso, ti consiglio di alzare le latenze della RAM dal BIOS, scavalcando le impostazioni del chip SPD. Se tutti i tentativi dovessero risultare infruttuosi, sostituisci il modulo da 512 MB con uno da 1 GB. Ciò ti permetterebbe anche di attivare la modalità dual channel del chipset.

D Dopo pochi muniti di gioco con *Far Cry 2*, sullo schermo iniziano ad apparire dei riflessi colorati intensamente di viola, rosa e verde... Possiedo un Radeon 4850 e gioco utilizzando le DirectX 10.

BlackSirius

D Quando lancio *Far Cry 2*, mi ritrovo non in mezzo al continente africano, ma davanti a una schermata completamente nera, mentre l'audio del gioco procede regolarmente.

Giuliano

R Poco dopo l'arrivo dell'ultima fatica di Ubisoft nei negozi, ATI ha pubblicato una hotfix apposita per il problema di BlackSirius, che dovrebbe essere stato completamente risolto dai Catalyst 8.12. La comparsa di uno schermo completamente nero, al posto della eccellente grafica del gioco, è invece prodotto da un'incompatibilità con l'interfaccia Aero, che può essere aggirata aprendo le proprietà del file di collegamento al gioco, raggiungendo la sezione **Compatibilità** e mettendo un segno di spunta alla voce **Disattiva temi visivi.**

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico…

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10…

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *DEFCON con Beretta*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Tornare dalle vacanze e trovare una bella sorpresa ad attenderlo: il suo desktop non sarà più lo stesso.
Gioco Preferito: *GTA IV*



CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Affrontare a tempo di record le insidiose notti di quaunque gioco gli si proponga.
Gioco Preferito: *The Witcher*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Manipolare il PC del Maestro Falchi, così da distrarlo da qualsiasi attività. Tranne la cerca della birra gigante!
Gioco Preferito: *Wrath of the Lich King*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Portare avanti una doppia vita: da una parte GMC, dall'altra le incessanti e bizzarre richieste di AlePonte.
Gioco Preferito: *Football Manager 2009*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco… perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Illustrare alla redazione le meraviglie della boxe femminile. Ottimo, sul nostro personalissimo cartellino.
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*

Memorie di uno zombi

Siamo sicuri di combattere dalla parte giusta?

Ci hanno raccontato che siamo degli esseri speciali, unici e preziosi per le nostre qualità.

Poi ci siamo ritrovati schiacciati all'interno di una metropolitana, persi in mezzo a una folla senza volti, soffocati dall'insofferenza e dalla puzza di sudore. Oppure, bloccati in un'interminabile colonna d'acciaio su una striscia d'asfalto, con i timpani martoriati dall'incessante squillo dei clacson. Peggio ancora, siamo finiti a rovistare tra i rifiuti in cerca di un tozzo di pane e di qualcosa per scaldarci, o alla mercé di aguzzini privi di pietà, ma con la ferrea convinzione che la nostra esistenza non avesse alcun valore.

Ci hanno detto che sbagliare è umano e che imparare dagli errori ci avrebbe reso migliori. Poi ci hanno classificato in base ai nostri fallimenti, selezionato e sbattuto ad attendere alle funzioni del grande meccanismo che crea e appaga i nostri desideri, in cambio della sottomissione alle sue regole e ai suoi bisogni. Oppure ci hanno scartato, segregandoci ai margini della società, abbandonandoci alla ferocia della sopravvivenza...

I nostri giorni trascorrevano lenti e inesorabili, scanditi dal trionfo della furbizia sul buon senso, del favore sul diritto, della prevaricazione sul rispetto della dignità.

Poi è accaduto qualcosa.

La rabbia è esplosa. Improvvisa, come un salvavita che scatta in seguito a un cortocircuito, ha gettato il mondo nell'oscurità. E in questa notte che sembra non conoscere fine, è iniziata un'esistenza nuova. Abbandonata ogni bugia rassicurante, il caos ci ha reso tutti uguali.

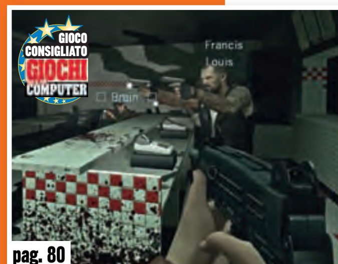
Le solite anime belle hanno cominciato a chiamarci "zombi" e si muovono fra noi nascondendo la propria paura dietro le canne delle armi da fuoco.

È rimasto poco della nostra vecchia vita in morte; ora un ultimo pensiero ci ronza nella testa: "se ci pungete, non sanguiniamo? Se ci piantate un proiettile nella fronte, non moriamo? Se ci insultate e maltrattate, non dovremmo vendicarci?".

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET



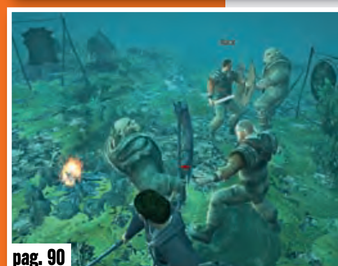
pag. 80

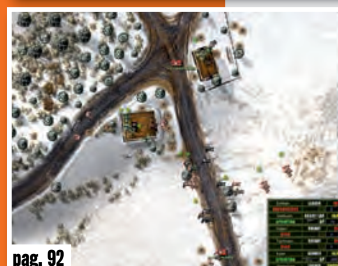


pag. 84



pag. 88


pag. 90


pag. 92



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Trascorrere le proprie interminabili vacanze in un luogo remoto e incantato: Azkaban!
Gioco Preferito: *Europa Universalis Budget*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Andare a caccia di Raffaello Rusconi quando "si assenta un attimo", e non si vede per giorni e settimane.
Gioco Preferito: *WWF Wrestlemania C64*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Civilization Special*



FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per di giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *Company of Heroes*



MATTIA RAVANELLI
Specializzato in: Alternare le notti persiane con quelle parigine, ma anche quelle magiche davanti alla Juventus!
Gioco Preferito: *Prince of Persia*

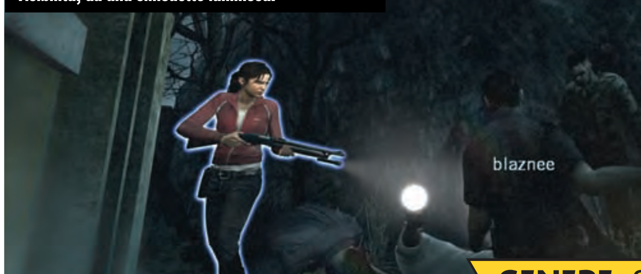


PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Azzoppare il sano flusso di lavoro redazionale con mail piene di dubbi e di spam. Per fortuna, si filtra.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*





I compagni sono sempre evidenziati, se fuori dalla nostra linea di vista o in condizioni di scarsa visibilità, da una silhouette luminosa.



Un personaggio "incapacitato" deve essere aiutato a rialzarsi da un compagno.

GENERE: SPARATUTTO COOPERATIVO

LEFT 4 DEAD

Quattro superstiti contro l'Orda… e tutto il resto!

LINGUA, INSTALLAZIONE E DISTRIBUZIONE

Left 4 Dead **è disponibile sia sul servizio di distribuzione digitale Steam di Valve, sia in versione pacchettizzata, al prezzo di 44,90 euro. Il gioco è tradotto in italiano, ma non doppiato, e questo fa sì che chi non conosce l'inglese non possa tradurre al volo i messaggi che vengono inviati dai compagni d'avventura (come "Munizioni qui!" o "Copritemi, mi sto curando!"). In ogni caso, sarà aiutato dai sottotitoli, mentre, per chi lo desidera, è anche possibile installare la versione doppiata in uno dei seguenti linguaggi: francese, tedesco, spagnolo e russo. Se installate** ***Left 4 Dead*** **da DVD dovrete comunque essere forniti di un collegamento a Internet per l'attivazione del prodotto, anche se desiderate giocarlo unicamente in versione single player.**



ARRIVANO gli zombi! Intendiamoci, non è che di morti deambulanti su PC ne siano mancati, dai tempi della conversione di *Resident Evil* da PlayStation fino ai recenti *Alone in the Dark* e *Dead Space*. Ma qui si parla di quel genere di mangiacarne reso popolare da film come "28 Giorni Dopo" di Danny Boyle (2003). Ovvero, creature assetate di sangue e carne umana che non caracollano incerte verso la vittima, ma la inseguono a velocità supersonica – sciamando in orde che saltano, aggirano, e travolgono qualsiasi ostacolo o barricata.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La struttura di queste pellicole è sempre la stessa. "Qualcosa" libera un agente maligno nell'aria e le persone comuni iniziano a trasformarsi in modo orrendo. Intanto conosciamo un gruppetto di protagonisti, dedito alle faccende della propria vita quotidiana. Gli episodi di violenza si moltiplicano e, finalmente, arriva il momento in cui le autorità perdono il controllo. L'apocalisse scende sulla città (e sulle campagne, le foreste, gli aeroporti) e i nostri eroi (che, nel frattempo, si sono incontrati e hanno preso il nome de I Superstiti) si rendono conto di poter contare solo sulle proprie forze, nonché su un'assortita scorta di fucili, pistole, mitragliatori e armi improvvisate, per affrontare un cammino pieno di tensione verso una delle poche, disperate, vie di fuga rimaste.

È esattamente a questo punto che inizia *Left 4 Dead*, l'atteso sparatutto cooperativo di Valve: con i nostri raggruppati accanto a una pila di armi e medicinali, mentre organizzano la propria strategia di fuga contro le legioni di creature mutate (note anche come Gli Infetti). Il risultato è la migliore esperienza del suo genere mai apparsa su PC.

IN QUATTRO SI È IN COMPAGNIA

Left 4 Dead è articolato su quattro campagne, ognuna divisa in cinque capitoli. I singoli capitoli si concludono quando i personaggi raggiungono una Camera Sicura: un luogo protetto dove trovare armi, munizioni e cure.

Se tutti e quattro gli eroi vengono eliminati durante un capitolo, quella particolare parte della fuga è fallita, e i nostri dovranno ricominciare dal principio. Il gioco considera un capitolo concluso solo quando tutti i personaggi ancora in vita sono all'interno della Camera Sicura, e la sua porta viene quindi chiusa. Eventuali morti riappaiono all'inizio del capitolo successivo, ma partono con pesanti penalità alla salute e perdono tutte le armi più forti che avevano raccolto.

> "Un gruppo che non coopera è destinato a estinguersi"

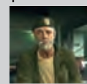
I Superstiti iniziano insieme e dovranno cercare di restare in gruppo e coordinarsi il più possibile. *L4D* utilizza una serie di espedienti per *forzare* la cooperazione tra i giocatori e il principale è che, non importa quanto uno sia bravo a imitare Rambo, esiste un'elevata probabilità per cui, se si verificano certe circostanze, *qualsiasi personaggio* si trovi nella condizione di non poter fare nulla se non viene aiutato da un compagno.

La stragrande maggioranza di tali circostanze è causata dagli Infetti e, in particolare, da alcuni loro poteri speciali. Come lo Smoker, munito di una lingua lunghissima e saettante come quella di un camaleonte: un giocatore che ne viene colpito ha pochi secondi per voltarsi e uccidere il mostro, o si troverà irrimediabilmente intrappolato; la creatura lo trascinerà verso di sé e inizierà a farlo a pezzi a colpi di artiglio (aiutato da qualsiasi Infetto si trovi nella zona). L'unica speranza è che qualcun altro uccida lo Smoker o che, per lo meno, ne tranci la lingua con un colpo di arma da fuoco.

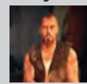
Altrettanto "definitivo" è l'attacco di un altro Infetto chiamato Hunter. Si tratta di uno zombi particolarmente forsennato, che balza a destra e a manca a velocità innaturale prima di scegliere una vittima e piombarle addosso.

QUATTRO PER LA MORTE

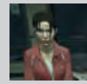
I personaggi di *Left 4 Dead* sono omaggi ai tradizionali protagonisti dei film horror di serie B. Le loro caratteristiche, ai fini del gioco, sono assolutamente identiche, e scegliere uno piuttosto che un altro cambierà unicamente il nostro aspetto, la voce e le battute di dialogo personalizzate.



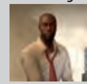
Bill: Ex Berretto Verde veterano del Vietnam, è il più anziano ed esperto del gruppo; affronta la nuova guerra dell'umanità con filosofia ed energia. Quando salvato risponde "non era necessario, ma grazie".



Francis: Il biker, ovvero il motociclista "truzzo" che ricorda i personaggi di molti film di John Carpenter: braccia con più tatuaggi che geroglifici in un tempio egizio, e aria di chi sull'apocalisse ci ride.



Zoey: Dove abbia imparato a combattere non si sa, ma la passione per i film horror (che guarda per ore invece di studiare) di certo l'ha aiutata. In alternativa, è Claire Redfield di *Resident Evil 2* in incognito.



Louis: L'uomo comune, con camicia bianca, pantaloni e cravatta allentata, coinvolto nell'epidemia mentre era al lavoro nella sua società di informatica. È stato salvato dalla sua passione per le armi e il poligono di tiro.



Ogni capitolo di una campagna inizia in una "Camera Sicura", dove possiamo equipaggiarci con armi e munizioni.

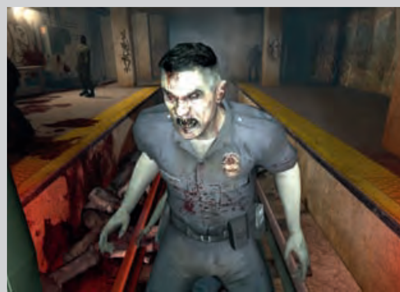

La lingua di uno Smoker immobilizza un personaggio e lo trascina via dagli altri.

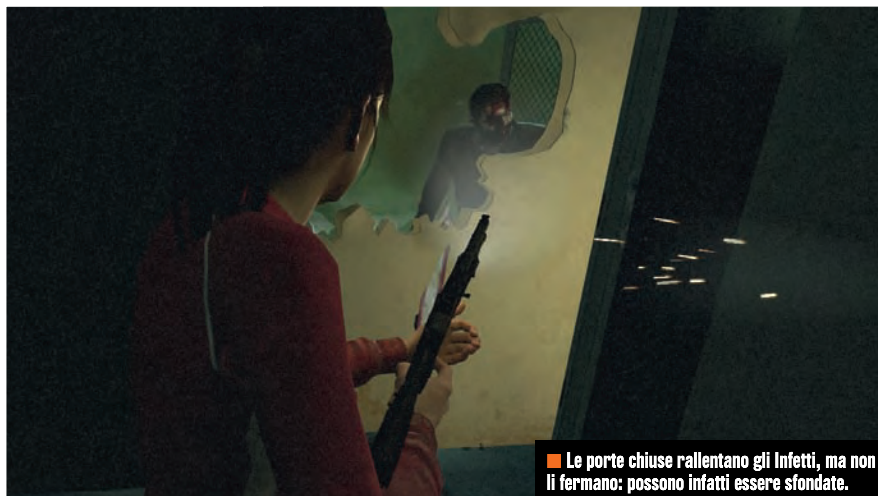
CABINA DI REGIA

Il cuore di *Left 4 Dead* è l'algoritmo che gestisce tutta la "regia" del gioco. Chiamato AI Director, decide dinamicamente dove far apparire le orde di zombi (nonché i numerosi e fastidiosi gruppetti di Infetti isolati), dove posizionare boss, armi e medicinali, e perfino come modificare la colonna sonora in modo da sottolineare tensione, panico o un evento importante. L'AI Director controlla anche costantemente il livello di stress dei personaggi: un parametro determinato dai danni ricevuti, dalle munizioni rimanenti, dai combattimenti sostenuti e da altri fattori. "Un combattimento continuo e ininterrotto non è divertente", sottolineano gli sviluppatori. "Dare ai giocatori un momento per prendere fiato e riorganizzarsi aiuta a scandire meglio il ritmo del livello, e a favorire il raggruppamento e la pianificazione (anche perché potrete aspettarvi che, dopo la pausa, gli Infetti colpiranno ancora più duramente). Per la maggior parte del tempo, i quattro eroi saranno in constante movimento e pericolo, e un attimo di respiro ha senso sia dal punto di vista della qualità del gioco, sia da quello narrativo: la quiete prima della tempesta.

LE CREATURE DELL'INCUBO PARTE UNO

Oltre ai normali zombi, nel gioco potremo incontrare quattro boss (Boomer, Hunter, Smoker, Tank) dotati di caratteristiche speciali, nonché un super boss, la Strega, che ha tra le proprie caratteristiche più micidiali il fatto che è estremamente facile da sottovalutare.
Zombi: Il termine non è del tutto corretto, visto che nell'horror indica cadaveri resuscitati caratterizzati da rigidità nei movimenti. Qui si tratta di creature, un tempo umane, che ora desiderano solo divorarci e che si muovono velocissime scavalcando ogni ostacolo.
Orda: *Dozzine e dozzine* di zombi che arrivano da una o più direzioni. Può essere scatenata da eventi accidentali (come attivare oggetti che emettono suoni particolari, tipo gli allarmi delle macchine), da azioni ben precise (come incendiare una barricata – in questo caso, saremo avvisati in anticipo di prepararci) o quando la malvagia I.A. che gestisce il gioco decide di movimentare la situazione.
Boomer: Un Infetto enorme e barcollante che emette vomito verde. Chi viene colpito resta accecato per alcuni secondi e scatena un'Orda che convergerà *su di lui*. Nei casi più sfortunati, il vomito colpisce due o più eroi contemporaneamente, innescando l'effetto "mal comune, nessun gaudio".




Le porte chiuse rallentano gli Infetti, ma non li fermano: possono infatti essere sfondate.


Una silhouette gialla indica la posizione di un compagno in difficoltà.

A quel punto, la inchioderà irrimediabilmente a terra e inizierà a farla a brandelli. Una volta di più, l'unica speranza per il malcapitato è che un compagno uccida l'Hunter prima che i propri punti-ferita vengano azzerati.

Le mappe di *Left 4 Dead* sono calibrate per un gruppo di quattro giocatori: più il team si assottiglia, più avanzare diventa difficile. Salvare un compagno in difficoltà rappresenta, dunque, non solo un gesto di altruismo, ma un'azione indispensabile se il gruppo intende conservare le proprie chance di arrivare in fondo. Ciò, però, significa anche che chi mette in difficoltà se stesso, getta nei guai l'intero gruppo: tale consapevolezza pone ogni giocatore di *L4D* in una situazione psicologica unica. Aggiungete il fatto che i colpi da sparati possono ferire i compagni, e capirete come le occasioni di "sentirsi in colpa" siano molte.

I personaggi iniziano il gioco con cento punti ferita e gli aiuti medici che si trovano sparsi per le mappe sono alquanto sporadici. Quando perdono salute, gli eroi iniziano a barcollare e muoversi più lentamente (altro danno per tutto il gruppo). Un personaggio che perde tutti i punti ferita non muore subito, ma cade a terra, ricevendo un'infusione di punti ferita di altro tipo, indicati da barrette rosse, che indicano per quanto tempo potrà resistere agli attacchi nemici. Tale condizione è detta Incapacitato.

Un personaggio a terra è in grado di continuare a sparare, ma solo con le pistole, ed è assolutamente immobilizzato. Per rialzarsi, deve sperare che un compagno lo raggiunga e lo aiuti – operazione che richiede diversi secondi durante i quali entrambi i personaggi sono vulnerabili. Se anche i punti ferita temporanei finiscono (perché, per esempio, uno Hunter ci ha fatto a pezzi o decine di zombi si sono accaniti sul nostro corpo accasciato), l'eroe muore.

Tale evento, fortunatamente, non è definitivo. Dopo un periodo di attesa, il "defunto" riappare sulla mappa chiuso in uno stanzino. A questo punto, almeno un compagno deve raggiungere il malcapitato: se ce la fa, il "morto" tornerà felicemente in gioco, con metà dei punti ferita ed equipaggiato con qualche arma base.

C'è una sola, ma angosciante eccezione a questa regola: ogni campagna è caratterizzata da una lunga e convulsa battaglia finale, che inizia nel momento in cui i giocatori attivano la radio posta al termine dell'ultima mappa per chiedere soccorsi. I personaggi che muoiono durante l'epilogo restano cadaveri e possono consolarsi solo seguendo l'azione dei compagni, sperando che almeno uno ce la faccia. Più di un eroe, nelle nostre partite, è stato sopraffatto negli ultimi metri che lo separavano dall'elicottero in attesa a pochi metri di altezza.



Il vomito di un Boomer attira, su chi ne è investito, un'intera Orda di zombi.



Un violento colpo con il calcio dell'arma può allontanare un nemico da noi, e darci l'attimo cruciale necessario per freddarlo.

IN CAMPAGNA CON GLI ZOMBI

Left 4 Dead **presenta quattro "campagne", ispirate a situazioni classiche dei film di horror, e composte ognuna da cinque capitoli. I Superstiti devono completare ogni capitolo prima di poter passare al successivo, mentre le campagne possono essere affrontate nell'ordine voluto.**

No Mercy: La metropoli di Fairfield e il sottosuolo sono ormai preda degli Infetti. L'unica speranza di fuga è una piattaforma d'atterraggio per elicotteri in cima all'ospedale locale.
Death Toll: Sono i sobborghi dell'America rurale e la piccola cittadina di Riverside, sovrastata da una superstrada abbandonata, la scena del dramma. Un'imbarcazione attende i Superstiti sul fiume: ce la faranno?
Dead Air: L'unica via di fuga è a un aeroporto abbandonato, ma da attraversare ci sono serre, il complesso commerciale di Newburg, cantieri edili... e il complesso aeroportuale.
Blood Harvest: Attraverso una foresta, oltre una stazione ferroviaria, e al di là di un (terrificante) campo di grano, una fattoria offre rifugio per la battaglia finale, in attesa dell'esercito.

SENZA RESPIRO

Per aiutare ogni giocatore a mantenere la consapevolezza su cosa sta accadendo, *L4D* utilizza due tipi di indicatori: visivi e audio. In basso sullo schermo, ogni personaggio è accompagnato da una barra che ne segnala il livello di salute, mentre piccole icone mostrano quali oggetti d'equipaggiamento ha con sé. La posizione dei compagni è sempre indicata, se non si trovano nel nostro campo visivo, da una silhouette luminosa, il cui colore fornisce informazioni addizionali: blu significa che il personaggio sta relativamente bene, mentre giallo che ha problemi seri (è inondato di vomito da un Boomer, intrappolato da uno Smoker, incapacitato, e via di questo passo).

Il vero colpo di genio sono le informazioni che i personaggi forniscono automaticamente. Gli eroi di *L4D* gridano ad alta voce pressoché ogni sorta di avviso che il giocatore manderebbe ai compagni in una data situazione: la presenza di nemici percepiti ("Attenzione, sento un Hunter!"); la scoperta armi o munizioni; richieste d'aiuto; perfino suggerimenti su cosa fare ("Di qui, questo tunnel sembra portare in superficie!") o su cose conosciute ("Il rifugio è oltre l'Infermeria!"). Naturalmente, la partecipazione "diretta" dei giocatori è richiesta per coordinare piani d'azione complessi. Per farlo, si può usare la classica "chat" testuale o il sistema di comunicazione via microfono che viene automaticamente installato con il gioco (eliminando la necessità di software esterni come Teamspeak).

Parlando di piani coordinati, in *L4D* sono utilissimi per... vedere il caos nascere dalle migliori intenzioni. L'Intelligenza Artificiale che gestisce non solo i mostri, ma tutto il circo, pare infatti godere nel far andare male tutto ciò che può andare male. Stiamo preparando una barricata di taniche di benzina cui dare fuoco per difenderci da un'Orda di Infetti, quando, proprio mentre inneschiamo la miccia, un personaggio viene steso da uno Hunter. Cosa facciamo? Corriamo ad aiutarlo? Inondiamo di pallottole l'area che l'inferno di fuoco doveva invece isolare? Oppure...

Vi diciamo cosa accade di solito nelle nostre partite: mentre esitiamo, uno Smoker ci afferra e ci tira verso di lui trascinandoci *attraverso* il lago di fiamme, mentre l'Orda attacca da una direzione non prevista da nessuno – tipo sbucando da un tombino situato dentro il perimetro difensivo.

UN MONDO INFETTO

Left 4 Dead presenta tre modalità. La prima è anche quella meno interessante: il giocatore singolo insieme a tre bot. La struttura del gioco rimane la stessa, ma l'esperienza complessiva è risibile rispetto a qualunque partita in multiplayer.

Solo la mente di un giocatore, infatti, è in grado di estrarre al volo dal cilindro le

> "Nelle partite competitive potremo interpretare gli Infetti"

trovate esaltanti e le stupidaggini epocali che punteggiano a ritmo forsennato l'avanzata verso la salvezza. Il che conduce alla vera e scintillante ragione di esistere del nuovo horror apocalittico di Valve: il multiplayer. Oltre alla modalità cooperativa che abbiamo descritto sopra, c'è quella detta Versus, che consente di mettersi nei panni degli Infetti.

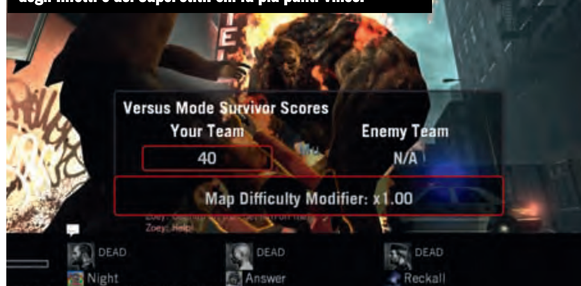
Versus permette di "interpretare" uno dei quattro "boss" intermedi del gioco: lo Hunter, lo Smoker, il Boomer o il Tank. La partita si svolge tra due squadre di quattro giocatori che si alternano a interpretare i Superstiti e gli Infetti, e accumulano punti in base ai risultati conseguiti. Alla fine della campagna scelta, la squadra con il punteggio maggiore è la vincitrice. Gli Infetti iniziano il gioco invisibili e impossibilitati a interagire con il mondo, e non possono "materializzarsi" troppo vicini ai Supersiti. Tale condizione permette però loro di vagare per la mappa, esaminando la situazione e le tattiche avversarie, e decidendo quindi il posto migliore dove

LE CREATURE DELL'INCUBO PARTE DUE

Hunter: Zombi imprevedibile e rapidissimo, capace di schivare grandinate di proiettili grazie alla sua agilità. Se riesce a balzare addosso a un personaggio, lo inchioda a terra e lo fa a brandelli – diventando però molto vulnerabile.
Smoker: È munito di una lingua "da camaleonte" con cui afferra i personaggi, trascinandoli lontani dal gruppo... e verso le proprie fauci. Oltre al danno inflitto al singolo, può dunque scombinare il piano meglio organizzato. Quando muore, lascia una nube di fumo verde che oscura la visuale.
Tank: Titanico zombi caratterizzato da un numero *veramente enorme* di punti ferita. Ha la capacità di fare malissimo con ogni colpo e quella di scagliare elementi del paesaggio (nonché gli eroi stessi) contro i nemici. Annuncia il proprio arrivo facendo tremare lo schermo.
Strega (Witch): Una bimba accasciata che si lamenta... finche qualcuno non la disturba (basta un fascio di luce o una pallottola che fischia troppo vicina). A questo punto, diventa una pazza dagli occhi di fuoco e per il malcapitato (ma solo per lui) la morte è *quasi* certa. Ucciderla non è difficile, ma le occorrono solo pochi secondi per trasformare un eroe in brandelli piccolissimi.





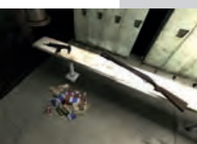


In modalità Versus, i giocatori si alternano nei panni degli Infetti e dei Superstiti: chi fa più punti vince.



La micidiale Orda di zombi può essere scatenata da eventi particolari, come chiamare un ascensore.

L'ARSENALE SUPERSTITE



Pistole: L'arma base, di poco impatto, ma sempre disponibile e dalle munizioni illimitate; è l'unica che può essere usata anche da incapacitati. Trovare una seconda pistola trasforma l'eroe in "Lara Croft".
Uzi: Una mitraglietta leggera con un elevato volume di fuoco, ma i cui proiettili procurano un danno relativamente scarso.
Fucile a pompa: Letale a distanza ravvicinata, e negli spazi angusti, tende a perdere d'efficacia sulla distanza e all'aperto.
Fucile d'assalto: I suoi proiettili fanno molti più danni rispetto a quelli della mitraglietta, per un volume di fuoco solo leggermente inferiore.
Fucile da cecchino: Ottimo per eliminare i nemici distanti, può sbarazzarvi di uno zombi con un solo colpo. Sorprendentemente utile anche a distanza ravvicinata.
Benelli: Un "super fucile a pompa" con una potenza di fuoco devastante, anche se continua a essere più utile negli scontri faccia a faccia, che in quelli in spazi aperti.
Molotov: Crea un'area di liquido in fiamme. Scagliata addosso a un boss è devastante. In generale, più che per un attacco diretto, è utile per creare "sbarramenti" di fuoco contro gli Infetti.
Granata a tubo: Una granata munita di un segnalatore acustico che attira gli Infetti – i quali, dopo essersi radunati intorno a essa, faranno una fine misera. Indirettamente, è anche utile per allontanare i nemici da un compagno in difficoltà, o per liberare una via di fuga.
Mitragliatore pesante: Una torretta fissa a canne rotanti assolutamente devastante, ma che si trova solo in alcuni punti del gioco; l'arco di tiro limitato, inoltre, rende chi la usa vulnerabile agli attacchi alle spalle.

collocarsi. Non è consentito scegliere che tipo di Infetto interpretare, ma il nostro ruolo ci verrà assegnato dal programma.

Mentre l'idea di calarsi nei panni di una terrificante creatura appare attraente, è meglio fare esperienza come Superstite prima di mettersi a terrorizzare il mondo: un Infetto, generalmente, può essere eliminato con un sol colpo (unica eccezione: il Tank) e, quando un boss appare, state ben certi che l'attenzione del gruppo si concentrerà tutta su di lui. Il risultato è che il giocatore deve essere assolutamente certo sia del punto dove posizionarsi, sia del momento adatto per colpire – un po' come un cecchino armato di un solo colpo. Tanto un attacco a vuoto può cancellarci dalla mappa senza causare preoccupazioni ai Superstiti, quanto uno riuscito scombinerà i loro piani e segnerà l'inizio di un effetto a catena capace di mettere in crisi l'intero gruppo (soprattutto se sappiamo coordinarci con i compagni).

Un Infetto ucciso, in ogni caso, torna dopo circa venti secondi (anche qui, a eccezione del Tank, che, come misura per bilanciare la propria potenza, riesce a materializzarsi una sola volta per manche) e se, invece che una terrificante creatura dell'orrore, siamo sembrati il Coyote dei cartoni animati, potremo sfruttare le occasioni successive per rifarci un nome.

CREPUSCOLO E ALBA

Left 4 Dead non è privo di difetti. Oltre all'inutilità della modalità single player, quello principale, a nostro avviso, è che quattro campagne sono un po' poche.

Le mappe complessive (venti) non sono molte, se si considera sia che non sono enormi, sia che alcune aree sembrano un po' ripetitive (non ci sono molti modi diversi di rappresentare fognature, vicoli o ferrovie con treni abbandonati). In compenso, altre zone sono memorabili e l'attraversamento di un campo di alti steli di grano immerso nella nebbia è un'esperienza che snerva ogni volta, soprattutto se da qualche parte proviene il gemito di una Strega...

È vero: un gruppo che non coopera è destinato a estinguersi. Ma c'è, nel semplice atto del passare un kit medico o una boccetta di antidolorifici a un compagno ferito (sacrificando noi stessi, dal momento che non possiamo mai avere con noi più di uno di tali oggetti), un sentimento di cameratismo che travalica monitor e continenti. Lo stesso sentimento che ci invade quando un compagno al sicuro abbandona la protezione del punto di arrivo per tornare indietro, mitragliatrice lampeggiante alla mano, a spazzare via l'orda di zombi che ci inchioda a terra, aiutandoci a rialzarci, e ben conscio che ciò potrebbe costargli il superamento ottimale del livello. L'idea di base era semplicissima, ma gli sviluppatori di Turtle Rock Studios e di Valve l'hanno levigata e perfezionata fino all'inverosimile, trasformandola in un titolo che sarà sia giocato, sia preso a esempio, per moltissime apocalissi a venire.

Vincenzo Beretta



ONORE AL MERITO

Left 4 Dead **tiene conto di tutta una serie di conseguimenti speciali (Obiettivi di Steam) ottenuti dai giocatori, gratificandoli, quando li raggiungono, con un "titolo" e uno stemma visibili in una schermata speciale. Tali conseguimenti includono uccidere cento zombi con un colpo alla testa, fare fuori uno Smoker che ci ha afferrato prima che ci intrappoli definitivamente, uccidere la Strega con una molotov, curare per dieci volte un compagno ferito, uccidere 20 infetti con una sola granata, uccidere 53.959 Infetti nell'arco di più partite (non chiedeteci da dove salti fuori questo numero), sopravvivere a tutte e quattro le campagne al massimo livello di difficoltà, e decine d'altri. Ci sono conseguimenti anche per gli Infetti, come interpretare un Boomer e inondare di vomito tutti e quattro i Superstiti contemporaneamente.**

IN ALTERNATIVA...

Team Fortress 2, Nov 07, 9
Contenuto nell'Orange Box, vede due gruppi rivali competere per il controllo di un territorio. È caratterizzato da un sistema di "classi" e non è horror, ma favorisce il co-op.

Dead Space, Dic 08, 8½
Se preferite giocare da soli, EA offre uno dei migliori survival-horror mai apparsi su PC: zombi alieni mutanti nelle viscere di un'immensa astronave – abbiamo detto tutto!

info ■ Casa **EA/Valve** ■ Sviluppatore **Valve/Turtle Rock Studios** ■ Distributore **Steam (download digitale); Leader; Cidiverte (versione confezionata)** ■ Telefono **0332/874111; 199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.l4d.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2GHZ, 512GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4,5 GB HD, Internet per acquisto o attivazione**
- Sis. Cons. **CPU 3GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, ADSL o superiore**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Totalmente adrenalinico**
- **La migliore esperienza cooperativa di sempre**
- **Estremamente rigiocabile**

- **Scialbo in single player**
- **Parti di alcune mappe un po' ripetitive**
- **Solo quattro campagne**

Un gioco che costringe a cooperare? Il nostro cuore soffre per tutti i "Rambo" che popolano i server del mondo, ma la verità è che *Left 4 Dead* è un'esperienza online intensa come poche altre, e uno dei migliori giochi horror mai realizzati in assoluto. Unico difetto: la modalità single player è superflua.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	ONLINE
8	8	9	9	8	9



Grazie al nuovo Vehicle System, è possibile affrontare alcune quest controllando veicoli, cavalcature o addirittura giganti di pietra.



Una delle nuove cavalcature disponibili con *WotLK* è il "Magnificent Flying Carpet", un bellissimo tappeto volante, esclusiva di chi ha Tailoring tra le sue professioni primarie.

GENERE: MMORPG

WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING

Ancora un deciso passo avanti per il MMORPG più giocato di tutti i tempi.

NIENTE ITALIANO

Nonostante esista una nutrita comunità italiana di giocatori di *WoW*, il MMORPG Blizzard e le sue due espansioni, *The Burning Crusade* e *Wrath of the Lich King*, non sono disponibili nella nostra lingua. È necessaria, quindi, una seppur minima conoscenza della lingua inglese per potersi godere al meglio il gioco.

LIVELLARE CON GLI ACHIEVEMENT

Come ampiamente preannunciato in fase di anteprima, una delle novità più gradite in *WoW* è stata l'introduzione di un sistema di Achievement molto simile a quello "inventato" da Microsoft per Xbox Live. Nel corso del nostro "questare" e "livellare" in *Wrath of the Lich King*, il tentativo di raggiungere questo o quell'obiettivo è sempre stato un ottimo stimolo in più. Promozione a pieni voti.

QUATTRO lunghi anni sono passati dall'arrivo sul mercato di *World of Warcraft*, esordio di Blizzard nel campo dei MMORPG.

Molte cose sono cambiate in quest'arco di tempo, e non solo nel mondo dei videogiochi per computer, ma un dato è rimasto micidialmente costante: *WoW* è, ancora oggi, il MMORPG più giocato. Merito, quindi, non più semplicemente di un eccellente impianto di gioco, ma anche di una grande attenzione, da parte degli sviluppatori californiani, alla fidelizzazione dell'utente, cui è stata offerta, nel corso di quattro anni, una serie di contenuti sempre stimolanti e in grado di rinnovare l'entusiasmo per un prodotto già inizialmente comunque validissimo.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Ultima pietanza servita da Blizzard al tavolo dei videogiocatori è *Wrath of the Lich King*, l'espansione di *WoW* che analizziamo in queste pagine. Delle moltissime novità presenti in questo disco aggiuntivo abbiamo parlato più volte nei mesi scorsi: ora è il momento di sottoporre tali ingredienti alla prova dei fatti, per verificarne l'effettivo valore e controllare la qualità della miscela.

Partiamo col dire che abbiamo preferito prenderci un po' di tempo, prima di proporre questa recensione, proprio per evitare che l'inevitabile entusiasmo delle prime fasi di gioco ci portasse a una disanima poco equilibrata. Ora, dopo centinaia di ore di gioco consumate in un paio di settimane, non possiamo affermare di aver carpito ogni segreto di *WotLK* (solo un pazzo potrebbe lasciarsi andare a una sicurezza del genere, considerando che – nella nostra esperienza di gioco – la precedente espansione, *The Burning Crusade*, ci ha tenuto compagnia per quasi due anni), ma di sicuro le idee sul prodotto sono un pizzico più chiare o, quantomeno, significative.

Nel corso della nostra prova, ci siamo concentrati soprattutto sull'esplorazione, di quest in quest, del nuovo continente messo a disposizione dei giocatori, Northrend. Nonostante il grande fascino esercitato dalla nuova Hero Class disponibile, il Death Knight, abbiamo quindi deciso di affidarci alla nostra maga undead Àlgida, già di livello 70, e di portarla al livello 80, facendole affrontare le

> "La presenza del Lich King si fa sempre sentire"

insidie delle dieci nuove regioni che fanno da sfondo a gran parte dei contenuti aggiuntivi di *WotLK*.

Abbiamo apprezzato la presenza di due regioni "di partenza". A differenza di quanto visto nelle Outland (territorio introdotto con la precedente espansione, in cui i personaggi livellavano dal 60 al 70), dove l'arida Hellfire Peninsula era una scelta obbligata per tutti gli avventurieri, Northrend si è subito dimostrato un continente molto più accessibile: avere due regioni in cui affrontare i primi (nuovi) livelli significa che è molto difficile rimanere bloccati di fronte a una quest particolarmente difficile da portare a termine. Si può scegliere di visitare l'altra regione, caratterizzata da un livello di difficoltà equivalente, per guadagnare più esperienza e tornare alla carica in un secondo momento. Interpretando il ruolo di Non Morti, abbiamo cominciato il nostro assalto a Northrend dagli Howling Fjord, dove le truppe di Sylvanas (regina dei cosiddetti Forsaken, ovvero degli undead distaccatisi dal dominio di Arthas, il cattivone del gioco) avevano già stabilito i propri avamposti.

Abbiamo adorato questa regione, sia per la varietà e la buona composizione delle quest disponibili, sia per una questione di gusto estetico: il lavoro svolto da grafici e designer di Blizzard è stato, da questo punto di vista, encomiabile. Muovendo i nostri primi passi in questi territori caratterizzati da una vegetazione un po' autunnale, da grandi e pericolosi dirupi che si alternano a pianure capaci di dare un'incredibile sensazione di spazialità,

I DUNGEON

Come nell'espansione precedente, anche in *Wrath of the Lich King* i Dungeon (affrontabili da un party di 5 giocatori) sono disponibili in due livelli di difficoltà: Normale ed Eroica. Quello che abbiamo notato è che il dislivello tra le due "versioni" della stessa istanza è decisamente marcato. Laddove in Eroica si rendono necessarie strategie di gruppo ben pensate e ancor meglio eseguite, un'istanza affrontata in difficoltà Normale può essere portata a termine quasi senza sforzo, purché la composizione del party sia un minimo ponderata (un tank e un curatore sono comunque fondamentali). In generale, la struttura dei Dungeon è mediamente migliorata rispetto al passato: meno incontri con mostri di passaggio e più attenzione ai boss, a beneficio del divertimento finale per il giocatore.



Una delle quest più belle ed epiche, dal lato Orda, è quella in cui accompagniamo Lady Sylvanas Windrunner e il Warchief Thrall alla riconquista di Undercity.

UNA MALEDIZIONE BENIGNA

Tra i siti che propongono raccolte di add on per *World of Warcraft*, citiamo l'ottimo Curse (www.curse.com), che offre un comodo client da scaricare e installare sul proprio computer per la gestione di tutti i modificatori utilizzati. Curse Client, che opera in piena compatibilità con la versione di *WoW* installata, aggiorna in automatico tutti gli add on all'ultima edizione disponibile e propone un ottimo motore di ricerca che, in pochi clic, permette di individuare, scaricare e installare un add on di nostro gradimento.

LA MANIA DEGLI ADD ON

Una delle cose che abbiamo sempre apprezzato di *WoW* è l'interfaccia utente completamente modificabile, tramite l'utilizzo di add on esterni al gioco. In questi ultimi quattro anni, la scena degli add on per *WoW* è diventata qualcosa di mostruoso, proponendo modificatori per qualsiasi situazione di gioco. È difficile, oggi, pensare a qualcuno che giochi al MMORPG Blizzard senza utilizzare nessun add on. Al contrario, c'è chi dedica più tempo alla configurazione della sua interfaccia modificata da questi programmini esterni, che al gioco vero e proprio! Senza cadere in nessuno dei due eccessi, possiamo dire che liimpiego di alcuni add on migliora notevolmente l'esperienza di gioco, e spesso riesce addirittura ad ampliarla, tanto è vero che molti degli add on più diffusi vengono poi integrati direttamente nel gioco, in alcune delle patch distribuite da Blizzard.

Il Vehicle System necessita ancora di qualche revisione. In una circostanza particolare, ci siamo ritrovati a cavalcare un drago che cavalcava un drago...

Vista dall'alto, Dalaran mostra tutto il suo look da Mille e una Notte. La città dei maghi del Kirin Tor è il punto di riferimento per gli avventurieri di Northrend.

QUESTHELPER

Definito da qualcuno "il miglior add on di tutti i tempi per qualunque gioco", *QuestHelper* è un eccellente Mod per *WoW*. Il suo merito è di aggiungere al gioco quello che, forse, ci saremmo aspettati di trovare già nel gioco di base. Grazie a simboli opportunamente posizionati sulla mappa e sulla minimappa di *WoW*, *QuestHelper* indica costantemente al giocatore il percorso più comodo per il raggiungimento di questo o di quell'obiettivo di gioco, proponendosi come eccellente guida per la risoluzione delle quest. Ottimo anche il livello di personalizzazione, peccato solo che l'interfaccia utente sia forse un po' troppo da "smanettoni", essendo basata tutta su comandi testuali da digitare nella finestra di chat del gioco. Scaricabile da www.questhelper.com o da www.curse.com e da altri siti di add on per *WoW*.

abbiamo preso confidenza con alcune delle novità di gioco introdotte dall'espansione, prima tra tutte il cosiddetto Vehicle System. Quest'ultimo, almeno inizialmente, non ci ha lasciati del tutto soddisfatti, ma poi, nel prosieguo della nostra esplorazione, si è rivelato essere un'aggiunta valida, seppur passibile di alcuni miglioramenti, o per lo meno di situazioni in grado di sfruttarne in modo migliore il potenziale.

Grazie al Vehicle System è consentito controllare una svariata quantità di veicoli, ma anche animali, cavalcature, torrette, golem giganti e quant'altro sia possibile usare come mezzo di trasporto o di combattimento. Laddove richiesto da particolari quest, o situazioni di gioco, l'avventuriero ha quindi a disposizione questo nuovo strumento, che modifica temporaneamente l'interfaccia utente, sostituendola con una serie di comandi e abilità adatti alla circostanza. Non tutte le situazioni in cui ci siamo trovati a tu per tu con il Vehicle System sono state di nostro gradimento: a volte, causa un controllo un po' troppo legnoso, la qualità di gioco ne ha risentito; in altre occasioni, invece, ci siamo trovati di fronte a un ottimo strumento, utile soprattutto a donare maggiore epicità alle gesta del proprio personaggio.

A proposito di epica, mai come in *Wrath of the Lich King*, *World of Warcraft* ci ha donato la sensazione di trovarci all'interno di una trama ben precisa, ovvero quella della risposta dell'Orda e dell'Alleanza (le due fazioni storiche del gioco) al pericolo sempre più incombente rappresentato dal nuovo Lich King, Arthas. Se c'è una cosa cui un MMORPG deve per forza di cose rinunciare, rispetto ad altri prodotti, è la possibilità che tutto il gioco sia permeato dalla trama principale. Una struttura in cui la libertà del giocatore è tanto il punto di partenza quanto quello di arrivo, probabilmente, lascia per strada qualche punto di troppo a cose come la bellezza di una trama principale e la sensazione di trovarcisi dentro. Ebbene, in *WotLK* è stato fatto un lavoro enorme da questo punto di vista.

Qualunque territorio si visiti, qualunque serie di quest si decida di affrontare, la presenza del Lich King si fa sempre sentire ed è spesso sottolineata da soluzioni stilistiche sorprendenti, come la meravigliosa scena d'intermezzo (realizzata, ad arte, col motore grafico di gioco) cui si assiste quando si completa la quest line principale di Dragonblight. Ciò nonostante, la sensazione che abbiamo sempre avuto in questi quattro anni, ovvero di poter affrontare *WoW* esattamente come ci pare e piace, non è stata neanche lontanamente intaccata. Certo, di limiti ce ne sono ancora tanti, ma uno dei principali pregi di quest'espansione, finora, è stato quello di farci sentire in un momento



Uno degli animali da compagnia più rari, in *Wrath of the Lich King*, è il grosso topo che va pescato (con un bel po' di fortuna) nelle fogne di Dalaran.



Nelle Caverns of Time, è possibile visitare la città di Stratholme prima che sia completamente presa dalla Scourge, in compagnia di un Arthas ancora umano.

COLLEZIONISMO

Grazie a una revisione del sistema di "mantenimento" di cavalcature e animali d'accompagnamento, avvenuta con l'ultima grossa patch di WoW precedente l'uscita di WotLK, è ora più facile collezionare questi simpatici animaletti. Inutile dire che cavalcature e animali d'accompagnamento sono presenti nel gioco in quantità industriale, e che numerosi Achievement invogliano il giocatore a collezionarne il più possibile. La nostra avidità ci ha portato a mettere insieme, per il nostro personaggio, oltre 50 cavalcature e circa 60 animali da compagnia. Voi avete fatto di meglio?



Nuova espansione, nuovo equipaggiamento. Preparatevi a cambiare tutto il guardaroba per l'ennesima volta!

WOWHEAD

Tra i siti interamente dedicati a *World of Warcraft*, è impossibile non citare Wowhead (**www.wowhead.com**), che offre un incredibile database di oggetti, personaggi non giocanti, quest e ora anche achievement presenti nel MMORPG Blizzard, tutti corredati da descrizioni e, soprattutto, utilissimi commenti degli utenti. Se c'è una quest che non riusciamo a risolvere, quasi sicuramente tra i commenti di Wowhead c'è qualche spunto che può aiutarci a capire cosa fare. Se ci imbattiamo in un oggetto e vogliamo saperne di più, utilizzando il motore di ricerca di Wowhead possiamo sapere come ottenere tale oggetto, in quali quest è coinvolto, quale professione può farne utilizzo e perché. Insomma, nulla può succedere in *WoW* senza che Wowhead ne sia a conoscenza. Al contrario, per la stragrande maggioranza dei giocatori, una cosa è vera se "c'è su Wowhead", esattamente come succede con Google per la vita al di fuori di *WoW*.

preciso della storia di *Warcraft*, seppur con tutta la libertà di gioco cui siamo abituati. Non ci è sembrata una cosa da nulla.

Tornando alla nostra esplorazione, va detto che ci abbiamo messo poco a notare che la quantità di "cose da fare", in *WotLK*, è notevole. Nonostante il nostro approccio decisamente aggressivo (abbiamo raggiunto il livello 80 una settimana dopo l'apertura dei server di gioco, portando a compimento qualcosa come 600 quest), la sensazione di aver toccato con mano solo una percentuale minima del prodotto è stata subito palese, dando una veloce controllata alle missioni ancora incomplete e a tutta una serie di attività cui proprio non avevamo ancora prestato attenzione. Nel fare questo genere di considerazioni, va tenuto in mente quanto accaduto con *The Burning Crusade*, che nel corso degli ultimi due anni è stata condita da patch e contenuti scaricabili in grado di allargare e allungare l'esperienza di gioco in modo continuo e costante.

L'impressione generale, quindi, è quella

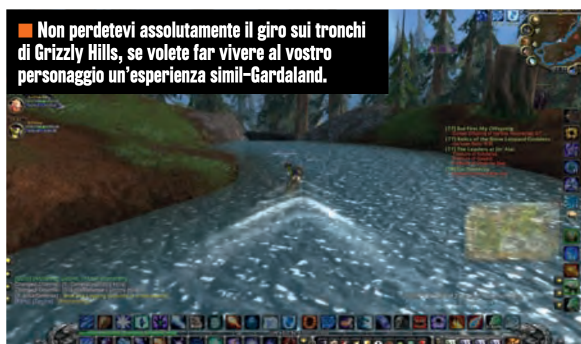
> **"Rende *WoW* un gioco ancora molto attuale"**

di trovarsi di fronte alla possibilità di giocare a *WoW* ancora per almeno un anno o due, senza mai sentirsi in grado di pronunciare la fatidica frase: "ho fatto tutto quello che si poteva fare" (frase che, per la cronaca, non siamo riusciti a pronunciare in questi quattro anni, nonostante il nostro tempo di gioco a *WoW* ammonti ormai a quasi 200 giorni – sì, proprio giorni, laddove la longevità di altri giochi si misura normalmente in ore).

La possibilità di utilizzare le mount volanti (introdotte in *TBC*) anche in quel di Northrend, a partire dal livello 77, ha velocizzato non poco l'ultima parte del livellaggio, senza però rovinarci l'esplorazione delle ultime regioni del continente, che anzi (in particolare la fredda Storm Peaks e la lugubre Icecrown) sono state palesemente pensate proprio per giocatori in grado di spostarsi volando. Anche in questo caso, il lavoro di design ci è sembrato di prim'ordine, con la proposta di quest che ben si adattano alle caratteristiche dei territori in cui vanno a essere svolte.

Ci si aspettava, forse, un pizzico di novità in più per quanto riguarda talenti e abilità dei personaggi. A conti fatti, la nostra maga undead (specializzata in magie Frost), al livello 80, è una versione leggermente potenziata del personaggio che era al livello 70. Sappiamo per certo che altre classi hanno subito cambiamenti più decisivi, ma questa è una cosa che purtroppo ci è stato impossibile verificare sul campo per il momento. Ci teniamo, quindi, la sensazione sopra esposta, seppur circoscrivendola alla nostra esperienza personale. E tenendo comunque sempre presente che *WoW* è un gioco in continua evoluzione. L'uscita di un'espansione non è che l'inizio di una nuova grossa fase, in cui i cambiamenti saranno continui, nel corso




■ Non perdetevi assolutamente il giro sui tronchi di Grizzly Hills, se volete far vivere al vostro personaggio un'esperienza simil-Gardaland.



TABARD E REPUTAZIONI

Una buona parte degli sforzi dei giocatori, anche in *WotLK*, sarà rivolta a ottenere una buona reputazione con le numerose fazioni presenti nell'espansione. Grazie al nuovo Tabard System, sarà possibile accumulare punti reputazione, nei Dungeon di livello 80 o in tutti quelli affrontati a difficoltà Eroica, semplicemente indossando il Tabard della fazione specifica. Un ottimo modo, questo, per permettere al giocatore di gestire più comodamente la propria reputazione presso le varie fazioni esistenti.

IL DEATH KNIGHT

Presentato come "la prima Hero Class di *WoW*", il Death Knight è una delle grandi novità di *Wrath of the Lich King*. Disponibile per chi ha sul proprio account un personaggio di livello 55 o superiore, il Cavaliere della Morte comincia la sua avventura proprio dal livello 55 e, grazie al potere delle rune (altra novità), è dotato di abilità e magie decisamente potenti. Il Death Knight con cui abbiamo avuto modo di giocare nella nostra prova, si è rivelato un ottimo tank nelle istanze per party da 5 giocatori, in grado di tenere a bada anche gruppetti di tre o quattro mostri senza alcun problema. Con il DK, il numero di classi in grado di "tankare" (ovvero di proteggere il resto del party nei Dungeon e nelle situazioni più dure) sale a quattro (gli altri tank sono Warrior, Druid e Paladin), a tutto vantaggio dell'organizzazione di gilde e gruppi di amici.





■ Difficile prevedere quello che può accadere nelle fogne di Dalaran. Potreste ritrovarvi trasformati in un grosso insetto.

dei mesi (o degli anni) a venire. Per quanto riguarda il gioco cooperativo, punto di forza di qualunque MMORPG (anche se una delle caratteristiche più importanti di *WoW* è che molti dei suoi aspetti sono tranquillamente godibili dal singolo), siamo sinceramente molto contenti della scelta adottata da Blizzard per quanto riguarda i cosiddetti contenuti end-game (ovvero, quelli che si affrontano una volta raggiunto il massimo livello possibile).

Dalle 40 persone necessarie per i Raid Dungeon del *WoW* classico, si è passati alle 25 richieste da *TBC*, fino ad arrivare alle 10 di *WotLK*, numero che permetterà a molte piccole gilde di godersi tutti i contenuti del gioco. Rimane la possibilità di assaporare una versione Eroica (ovvero, a difficoltà più elevata) dei Raid Dungeon in 25 giocatori, con ricompense superiori; di fatto, però, oggi *WoW* permette a un gruppo di "sole" 10 persone di gustare tutta la trama del gioco. Alcuni degli appassionati più accaniti non vedono di buon occhio tale accondiscendenza di Blizzard verso i cosiddetti "casual gamer", ma la constatazione che solo un 5% dei giocatori paganti è stato in grado di vedere le istanze finali del gioco classico (che solo le gilde più numerose e organizzate riuscivano ad affrontare) deve aver fatto riflettere, e non poco, la software house californiana.

In definitiva, siamo di fronte a un'ottima espansione per un gioco di cui è ormai inutile continuare a decantare il successo. Un ulteriore passo avanti che rende *WoW*, a distanza di quattro anni dalla sua uscita, un gioco ancora molto attuale, nonostante gli ovvi limiti tecnologici, in un mondo in continua evoluzione come quello dei giochi per computer.

Gianluca "Ualone" Loggia



IN ALTERNATIVA...

EverQuest II, Gen 07, 8
Dotato di un motore grafico tecnicamente avanzato e da poco disponibile in un'edizione economica che comprende tutte le espansioni uscite finora, il MMORPG di SOE rimane una delle più valide alternative a *WoW*.

Warhammer Online: Age of Reckoning, Dic 08, 8
Un'esperienza online appagante e divertente, nell'universo fantasy di "Warhammer".

info ■ Casa **Blizzard** ■ Sviluppatore **Blizzard** ■ Distributore **Vivendi Games** ■ Telefono **02/4155777** ■ Prezzo **€ 39,00 (Ed. normale), € 69,00 (Collector's Edition)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.wow-europe.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 800 MHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 10 GB HD, Connessione Internet a Banda Larga**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core 1,2 GHz, 2GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 15 GB HD**
- Multiplayer **Internet**

- **Grande attenzione alla trama**
- **Buona quantità di nuovi contenuti**
- **Ottimo sistema di Achievement**

- **Per la grafica, 4 anni non sono pochi**
- **Vehicle System ancora migliorabile**
- **Nessuna nuova razza giocabile**

Una buona espansione, che aggiunge al miglior MMORPG di tutti i tempi nuovi stimolanti contenuti, portando miglioramenti apprezzabili alla giocabilità. Ottimo il modo in cui la trama principale è stata integrata nelle varie sottoquest.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
7	9	9	9	8	9



Per ogni oggetto, potrete scegliere tra quattro diverse azioni, spesso personalizzate.



Il povero vampiro Shrowdy non sembra passarsela un gran bene nel prologo della vicenda.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

A VAMPYRE STORY

Può una vampira tornare alla vita di tutti i giorni?

TUTTO IN INGLESE

Al momento, la versione più comprensibile delle avventure di Mona de Lafitte è quella in lingua inglese. Il doppiaggio è ben realizzato e comunque sono attivabili i sottotitoli (sempre nella lingua di Shakespeare) per meglio comprendere i numerosi dialoghi.

DOVE LO COMPRO?

Potete acquistare *A Vampyre Story* sul sito www.gamersgate.com, al prezzo di circa 40 euro. Il gioco è distribuito in digital delivery: dovrete scaricare i file d'installazione direttamente dal sito Internet. Attenzione: *A Vampyre Story* occupa circa 3 GB di spazio su disco fisso una volta installato; durante la procedura, però, lo spazio necessario sarà il doppio.

MONA de Lafitte, cantante d'opera di fine Ottocento, cede al corteggiamento di un curioso individuo e lo segue fino al suo castello, nella lontana Draxylvania.

La ragazza non sa che il barone, tale Shrowdy von Kiefer, altri non è che un vampiro, il quale la trasforma in una sua simile, condannandola a una vita di isolamento nell'affascinante, ma remoto maniero di famiglia. Riluttante ad accettare la sua nuova esistenza, Mona sogna di tornare, un giorno, a Parigi. La morte del barone, vittima dei cacciatori di vampiri, le fornisce finalmente l'occasione desiderata. Purtroppo, alcuni incantesimi e parecchi ostacoli rendono difficile la fuga e il vostro compito sarà di aiutare Mona, con l'inseparabile pipistrello Froderick, a lasciare il castello, superare il lago che lo circonda, esplorarne i dintorni e, magari, fare ritorno alla Ville Lumière.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

A Vampyre Story è un'avventura grafica quasi da manuale. I fondali disegnati a mano ricchi di particolari, i continui rimandi e le citazioni a titoli appartenenti al bagaglio videoludico di ogni appassionato del genere, sono una formula vincente e fanno sentire il giocatore a casa propria, fin dai primi istanti.

Sfruttando le tecniche moderne, i personaggi sono realizzati in 3D e animati con molta cura. Il ridimensionamento di Mona quando si aggira nelle varie ambientazioni è ben realizzato e lo stile pulito fa sì che tridimensionalità e fondali quasi pittorici siano perfettamente amalgamati. La struttura stessa del gioco rappresenta un meccanismo calibrato praticamente alla perfezione (in fondo, nel mondo delle avventure grafiche non ci sono molte direzioni in cui innovare).

Premendo un tasto, è consentito evidenziare tutti i punti in cui interagire presenti nella schermata (gli hot spot): un'opzione utile, perché spesso sono presenti in gran numero. Ogni oggetto, personaggio, punto d'interesse con cui sia possibile fare qualcosa andrà esaminato: i commenti dei protagonisti (Mona e il suo amico pipistrello), spesso divertenti, sono sempre diversi e personalizzati caso per caso. Non otterrete mai risposte generiche, come capita in altre avventure e, anzi, vi converrà tentare azioni anche inusuali, come parlare con oggetti inanimati, perché a volte portano a utili conseguenze!

> "Una bella avventura, come poche se ne sono viste di recente"

Sempre per ottimizzare l'esperienza di gioco, premendo la barra spaziatrice interromperete l'azione attiva, che sia un dialogo già ascoltato, uno spostamento della protagonista o un filmato di intermezzo. Inoltre, se premere il tasto destro usualmente mostra il menu delle azioni possibili, farlo posizionandosi su una porta farà muovere Mona istantaneamente nella zona adiacente: tutti espedienti che aiutano a concentrarsi su trama ed enigmi, piuttosto che sulle meccaniche stesse dell'avventura.

Nel corso di *A Vampyre Story* raccoglierete ogni genere di oggetti, che finiranno in un inventario a forma di bara, all'interno del quale dovrete combinarli tra loro secondo le occasioni.

Nel caso vi imbatteste in oggetti (o loro combinazioni) non immediatamente utili, essi appariranno nell'inventario come icone trasparenti e Mona tornerà a recuperarli (o li assemblerà) solo quando sarà effettivamente necessario: una trovata innovativa, che risolve l'eterno dilemma degli inventari quasi infiniti (o troppo comodi) presenti in diverse avventure. Gli oggetti, comunque, non si possono né perdere, né rovinare con azioni sbagliate.

Le aree esplorabili (il castello per gran

PUNTI CALDI!

In *A Vampyre Story*, premendo TAB in qualsiasi momento saranno evidenziati i vari hot spot della schermata. In molti casi, tali punti d'interazione sono presenti in gran numero e questa utile opzione vi permetterà di essere certi di non aver tralasciato nulla di importante, magari perché un oggetto era troppo piccolo o si confondeva con il fondale. Vorremmo trovare questa opzione in tutte le avventure grafiche contemporanee.



Premendo il tasto TAB, il gioco evidenzia tutti gli hot spot con cui è possibile interagire.

I vari ambienti sono disegnati a mano, con gran cura e pieni di dettagli esaminabili durante il gioco.

NEL DVD DEMO

Gli sviluppatori hanno resto disponibile anche una versione dimostrativa di *A Vampyre Story*, che permette di esplorare i dintorni del castello e giudicare da soli se l'avventura vi piacerà o meno. La trovate nel DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC.

Allow me to introduce myself. My name is Mona de Laffite.
I'm curious, how did you end up on this bridge?
You don't seem to like Shrowdy.
Do you actually like sitting on this bridge and being Shrowdy's servant?
May I please have the key to the rest of the castle?

I dialoghi sono a scelta multipla. Conviene sempre selezionare tutte le opzioni, per ottenere ogni possibile informazione.

UN UOMO D'ESPERIENZA

Bill Tiller, l'uomo alla base di questa simpatica avventura, non è nuovo a questo genere. Da diversi anni nel mondo dei videogiochi, ha collaborato a realizzazioni molto famose, tra cui i famosi *The Curse of Monkey Island* e il cinematografico *The Dig*, entrambi di casa LucasArts. L'effetto nostalgia causato dai fondali disegnati a mano di *A Vampyre Story* è notevole e non mancherà di attirare gli appassionati più... esperti!

VIDEO PROBLEMATICI

Brevi filmati, realizzati stranamente a risoluzione inferiore rispetto al resto dell'avventura, fanno da intermezzo tra i vari capitoli di *A Vampyre Story*. Durante le nostre prove, abbiamo però riscontrato qualche problema nell'audio: i dialoghi non si sentivano quasi per niente, situazione peggiorata dall'assenza di sottotitoli. Il problema, dovesse capitarvi, è risolvibile uscendo dal gioco e ricorrendo a un salvataggio precedente: riguardando il video, l'audio sarà normale.

L'inventario, molto pratico, può contenere anche oggetti che saranno raccolti da Mona solo quando necessario.

Le ambientazioni sono molto varie, come la casetta di questo corvo gigante che ci sarà di grande aiuto.

parte del gioco, i dintorni nelle fasi finali) aumenteranno di numero con il progredire della trama e con esse anche i passaggi (alcuni anche "segreti") tra zone altrimenti distanti tra loro. Sfruttare questi passaggi, insieme all'abilità della ragazza di trasformarsi in pipistrello, permetterà un grado di libertà nelle esplorazioni davvero singolare.

A sottolineare il buon lavoro di progettazione alla base di *A Vampyre Story*, le trasformazioni di Mona (e quindi la capacità di volare) non sono una caratteristica fine a se stessa, bensì diventano fondamentali in parecchie occasioni, in cui vi troverete costretti a esplorare alcuni luoghi in verticale (volando verso l'alto o il basso) o, magari, a sfruttare Froderick per interagire con oggetti normalmente irraggiungibili da un normale essere umano. Le situazioni da affrontare sono generalmente di media difficoltà, con un paio di enigmi composti (dovrete risolvere diverse situazioni legate tra loro per venirne a capo): sempre logici e basati su ragionamenti magari strani, ma coerenti, il risolverli vi darà notevole soddisfazione.

In un castello di vampiri non troverete molti personaggi con cui chiacchierare, ma questi saranno "alternativi": dovrete discorrere con strumenti di tortura, topi mafiosi, gargoyle, corvi, spettri e altro ancora. Pur se paradossali, queste situazioni non sforano mai nel ridicolo e la trama è coerente e simpatica dall'inizio alla fine.

I dettagli di *A Vampyre Story* sono decisamente curati, dalla sigla di apertura che mediante le pagine di un libro racconta gli antefatti della storia, fino a oggetti quali il manuale Vampiri per Dummies (o quasi!) che Mona dovrà consultare a un certo punto della vicenda.

Tutto sembra al posto giusto e... ha il giusto *sapore*, che ogni avventuriero vorrebbe trovare nei giochi che acquista. Come unico difetto potremmo pensare al fatto che non è disponibile una traduzione italiana, ma giocarlo in inglese (eventualmente con i sottotitoli nella stessa lingua) è un piacere anche grazie al buon doppiaggio e alle musiche, d'atmosfera e mai invasive.

A Vampyre Story è una gran bella avventura, come poche se ne sono viste di recente, e vi terrà compagnia per almeno una ventina di ore divertendovi non poco.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max Season 1 e 2, Lug 07 – Giu 08, **7½**
Un grandioso ritorno dal passato rinnovato con le tecniche moderne. Undici divertentissimi episodi. I primi sei li trovate allegati all'edizione DVD di questo mese!

Jack Keane – Al Riscatto dell'Impero Britannico, Giu 08, **8**
Altro bell'esempio di avventura realizzata come quelle dei "bei vecchi tempi".

info ■ Casa **Crimson Cow** ■ Sviluppatore **Autumn Moon Entertainment** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.vampyrestory-game.com**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, 3 GB HD (6 GB per l'installazione), Win XP, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Fondali e personaggi molto curati
- Stile da avventura super classica
- Citazioni e chicche in abbondanza

- Al momento solo in inglese
- Saltuari problemi audio nei filmati
- Non ci sono abbastanza avventure di questo livello

Una delle tante belle sorprese che, per fortuna, il genere delle avventure grafiche continua a proporre, di tanto in tanto. Aiutare la vampira Mona de Lafitte a tornare alla sua amata Parigi sarà divertente, piacevole e quasi un tuffo nel passato.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	7	8	7	8	7





■ Il motore grafico presenta ancora diversi, gravi, problemi.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

GOTHIC 3 FORSAKEN GODS

Sono tempi duri per le lande di *Gothic*... di nuovo!

LINGUA E COSTI

***Forsaken Gods* è al momento disponibile in lingua inglese o tedesca, in versione download digitale con manuale in .PDF, o pacchettizzata. In versione digitale essere acquistato direttamente dal sito di JoWooD, al costo di 25,95 euro. Mentre andiamo in stampa è stata annunciata ufficialmente una versione in spagnolo, prevista entro la fine del 2008, mentre non si hanno ancora notizie dell'eventuale edizione italiana.**

ATTENZIONE! DRM

La protezione della versione in download digitale di *Forsaken Gods* richiede di connettersi a Internet per attivare il gioco e dà la possibilità di installarlo solo tre volte. Il gioco deve essere riattivato non solo quando lo si installa su un PC diverso, ma anche se si compiono "cambiamenti" all'hardware del computer su cui è correntemente installato. Una volta consumate le tre attivazioni, occorrerà chiederne di addizionali al servizio di supporto di JoWooD, all'indirizzo e-mail support.jowood.de@gamesplanet.com



DOPO gli eventi del finale di *Gothic 3* sembrava che per le terre di Myrtana fosse giunto il momento di godersi un po' di quiete. Ma i venti del fato spirano in direzione opposta.

Dopo la sanguinosa guerra contro gli Orchi il continente è lacerato. I nemici, sconfitti ma indomiti, si stanno riorganizzando al sud. Gli umani, che ora governano la maggior parte di Myrtana, si sono spaccati in più fazioni: alcuni vogliono organizzare una "crociata" che liberi le loro terre una volta per tutte dai brutali nemici, mentre altri desiderano solo vivere in pace e risolvere le cose diplomaticamente.

Anche per la compagnia degli eroi di *Gothic 3*, capeggiata da colui che interpreteremo, il "Senza Nome", e dal mago Xardas, è tempo di liti. I compagni hanno idee diverse su cosa fare. Xardas, che vorrebbe lasciare a Myrtana l'onere di risolvere i propri problemi, e il Senza Nome, che vorrebbe intervenire, giungono a un diverbio così terribile da sfociare in uno scontro fisico. Alla fine, il nostro eroe riesce a tornare a Myrtana, ma da solo, con alle spalle profonde ferite emotive e davanti a sé il compito quasi impossibile di riunificate finalmente le varie fazioni del continente.

E, lasciatecelo dire, con questa premessa presentata nell'introduzione filmata, finiscono anche le cose interessanti del gioco. *Forsaken Gods* è la prima espansione "stand alone" (ovvero che non necessita del titolo base per essere installata) di *Gothic 3*. Sebbene non sia indispensabile possedere il titolo precedente per poterla gustare, la trama presuppone in più punti che il giocatore conosca gli eventi passati. La natura di molte delle cose in cui ci si imbatte, infatti, viene data per scontata (dai rapporti con un certo personaggio alla storia dei vari luoghi), e chi si addentra in *Forsaken Gods* privo di tali conoscenze rischia di trovarsi assai confuso.

Detto questo, ci sono poche ragioni per addentrarsi in questa espansione. Se c'è una parola che vogliamo usare per definire *Forsaken Gods*, questa è "sciatteria". Gli sviluppatori partivano da un mondo di gioco e da un motore grafico che, nel corso del tempo e grazie alle patch pubblicate, avevano ormai raggiunto un certo grado di maturità. Invece che costruire su tali basi faticosamente conseguite, *FG* sembra la beta di un Mod realizzato da un gruppo di appassionati.

L'aspetto che deprime di più, perché è il primo (se ci scusate il gioco di parole) a balzare all'occhio, è la grafica. Il motore

> **"Presenta innumerevoli bug e problemi"**

di *FG* continua a essere pieno di guai, con alberi e altri elementi del paesaggio che appaiono all'improvviso mentre ci si muove per il mondo, e i sempre fastidiosi problemi di "clipping", a causa dei quali possiamo vedere tra le texture e gli elementi che lo compongono. A volte succede che, caricando un salvataggio, la grafica mostri gravi problemi, con texture che compaiono e scompaiono. In questi casi, almeno sui PC con cui abbiamo testato il programma, non è bastato uscire dal gioco, ma è stato necessario riavviare il computer.

E non è il solo caso clamoroso. Tralasciando i problemi con le missioni, durante i dialoghi capita che la voce dello stesso personaggio cambi arbitrariamente di frase in frase, e in alcuni casi ci siamo perfino domandati se si trattasse dello stesso doppiatore. In un caso, la voce del protagonista e quella di un mercante sono risultate essere la stessa. C'è il forte dubbio che alcuni file audio siano stati "ripresi" da *G3* e uniti ad altri nuovi.

In cima a tutto questo c'è il fatto che trama e dialoghi di *FG* sono assai poco ispirati. La premessa iniziale della lite tra il Senza Nome e Xardas è, per come viene presentata, abbastanza assurda. Le quest non mostrano nulla di originale e le conversazioni sono piatte. Peggio ancora, la caratterizzazione dei personaggi è incoerente con quanto visto in passato: il Senza Nome pare costantemente arrabbiato. Manca la sottile vena ironica che da sempre è uno dei punti di forza della serie e i dialoghi, una volta di più, sembrano scritti da un fan pieno di buona volontà, ma vuoto di talento, più che da uno sceneggiatore con la padronanza dei personaggi.

SENZA NOME E SMEMORATO

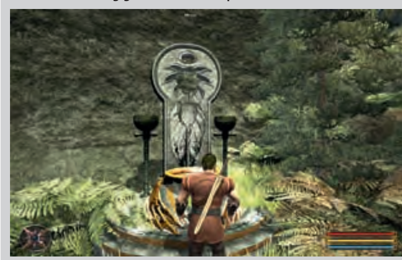
Forsaken Gods non consente di importare salvataggi da *Gothic 3*, ma parte con un eroe di decimo livello che, come al solito, ha "dimenticato buona parte delle cose che sapeva fare" (un classico della serie, questa volta giustificato dai traumi magici e psicologici subiti nella lotta con Xadras). Per chi non conoscesse l'originale, spendiamo due parole sul sistema di sviluppo del personaggio. *FG* utilizza i classici "livelli", attraverso cui il personaggio progredisce grazie ai punti esperienza accumulati risolvendo missioni e uccidendo mostri. Esiste, però, una notevole possibilità di personalizzare il nostro eroe: spendendo oro e "punti-abilità" (questi ultimi si acquisiscono passando di livello), il giocatore può sbloccare nuovi talenti in uno dei sette campi principali di sviluppo: Combattimento, Furtività, Magia, Caccia, Forgiatura, Alchimia, Altre Abilità. Il giocatore può quindi decidere di specializzarsi in alcuni dei sette, o di progredire in modo più bilanciato. Nel caso di certi talenti e caratteristiche, inoltre, è necessario trovare nel gioco particolari personaggi non giocanti in grado di istruirci a dovere.





CEROTTI PER L'EROE

JoWooD ha già pubblicato una prima patch per *Forsaken Gods*, valida per le versioni inglese e tedesca, che porta il gioco alla versione 1.0.4. È su tale versione che abbiamo effettuato la nostra prova e vi consigliamo senz'altro di installare subito tale aggiornamento: oltre ad alcuni problemi di stabilità, infatti, corregge diversi dialoghi e alcune missioni che altrimenti non possono essere risolte; stiamo parlando di missioni incluse addirittura nella trama principale! A questo proposito, fate sempre attenzione quando parlate con un personaggio importante: malgrado la patch, è possibile che egli dialoghi con noi come se la missione a lui inerente non fosse risolta, e quindi, inaspettatamente, chiuda la conversazione con un dialogo in cui ci ringrazia per averla portata a termine (questo, lo precisiamo, anche dopo avere ricominciato il gioco da capo dopo l'aggiornamento). In almeno un caso, per ottenere il sospirato "ben fatto!" abbiamo dovuto parlargli una seconda volta, mentre sui forum ufficiali del gioco vengono riportati ancora problemi. Speriamo che in futuro ci attendano aggiornamenti più raffinati.





Alcune abilità, come l'alchimia, possono essere accresciute leggendo libri particolari.



Tra le cose più irreali, ci sono nemici armati pesantemente, che però combattono a mani nude.

RELIQUIE DAL PASSATO

Vagando per Myrtana si trovano oggetti che non possono essere raccolti. Inizialmente, abbiamo pensato a un bug, ma poi i nomi di alcuni di essi hanno risvegliato memorie sopite dai tempi di *Gothic 3*: "Calice di Fuoco", "Martello di Kadok"... Si tratta di oggetti che facevano parte di alcune delle missioni di *G3* e che, ovviamente, in questa espansione non hanno ragione di esistere. Gli sviluppatori, però, li hanno lasciati nel gioco, impedendo semplicemente agli avventurieri di raccoglierli.

Proseguendo, si incontrano problemi di giocabilità a tratti imbarazzanti. Per fare un esempio, i personaggi intorno a noi si insospettiranno immediatamente se ci metteremo in posizione "acquattata" – temendo giustamente che stiamo per compiere qualche azione da ladro. Tale fatto è però ridicolizzato dalla possibilità di prendere qualsiasi cosa e saccheggiare qualunque cassa che incontriamo nel mondo, senza che, in buona parte dei casi, nessuno reagisca. Possiamo, letteralmente, svuotare la casa di un alchimista di oggetti preziosi, pozioni e pergamene *mentre l'alchimista è presente sulla scena con noi* (altre volte, ma senza che il gioco permetta di capire dove sia la differenza, verremo invece aggrediti da un'intera città per aver sottratto un pezzo di pane). Come risultato, dopo qualche oretta di avventura ci troveremo sia incredibilmente ricchi, sia indicibilmente forniti di oggetti d'equipaggiamento di ogni tipo.

L'Intelligenza Artificiale che governa i nemici è altrettanto altalenante. I combattimenti possono essere risolti, per la maggior parte, ciccando a ripetizione i tasti del mouse, e questo a prescindere dal livello di difficoltà. Gli avversari sembrano incapaci di attaccare in modo "ottimale" e ci è capitato di incontrare orchi muniti di enormi asce che, per qualche ragione, preferivano fare a pugni contro avversari armati e corazzati.

Il problema finale è che tutto quanto di buono si trova in questa espansione era stato creato (ed è già stato visto) in *Gothic 3*. Vagare per le terre di Myrtana continua a essere tra le esperienze più affascinanti incontrate in un GdR per PC, grazie alla cura che gli sviluppatori di Piranha Bytes misero nella creazione del mondo e dell'ambientazione. Ma un'espansione dovrebbe dare qualcosa *in più* e non presentare l'occasione di rivisitare luoghi cui siamo affezionati, con una trama che ci guida nel giro turistico. Alla fin fine, tra una partita a *Forsaken Gods* e giocare nuovamente da capo *Gothic 3* con installata l'ultima patch realizzata dalla comunità, abbiamo scoperto di preferire la seconda esperienza. Un brutto segno per la direzione che la serie sta prendendo.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Gothic 2, Ago 03, **8**
Insieme all'espansione *La Notte del Corvo*, è il miglior titolo della serie.

The Elder Scrolls: Oblivion, Apr 06, **9**
Un mondo fantasy vastissimo, da esplorare liberamente e con un'infinità di Mod creati dai fan che ne aumentano la longevità.

info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **JoWood** ■ Distributore **Internet e Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 24,95 (download digitale), € 21,50 (versione confezionata)** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.jowood.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 3 GB HD, Internet per attivarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- **Tutto il fascino di Myrtana**
- **La trama collega il terzo capitolo al quarto**
- **Belli gli effetti atmosferici e il ciclo giorno-notte**

- **Stracolmo di bug**
- **Trama e dialoghi poco ispirati**
- **Ancora problemi con la grafica**

Visitare le terre fantasy di Myrtana è sempre bello, ma trama e dialoghi poco ispirati, uniti a molti problemi tecnici, rendono l'espansione *Forsaken Gods* un acquisto poco consigliato. Peccato, perché le potenzialità c'erano tutte.

4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	QUEST
6	6	6	7	5	5



I neofiti potranno beneficiare di un semplice, ma completo tutorial.



Le campagne e le operazioni si svolgono spostando le truppe sulla mappa strategica, mentre gli scontri vengono risolti tatticamente.

IN INGLESE

Close Combat: Wacht am Rhein è disponibile solo in inglese, mentre un'opzione permette di decidere se le "voci" delle unità (quando rispondono agli ordini) siano in inglese o, più realisticamente, in inglese o in tedesco in base allo schieramento. Il gioco può essere acquistato sul sito di Matrix Games via download digitale per 29,99 euro, o confezionato (con manuale in carta) per 37,99 euro più spese di spedizione.

GENERE: WARGAME IN TEMPO REALE

CLOSE COMBAT – WACHT AM RHEIN

Un classico riproposto da Matrix Games ci porta nelle Ardenne.

NATA negli Anni '90, la serie *Close Combat* si è distinta come la migliore espressione del concetto di "tempo reale" nei wargame tattici.

Con ogni unità che rappresenta un mezzo, una squadra di uomini o equipaggiamenti di supporto, e un modello psicologico accurato che include fattori quali ferite, stress, perdita di morale sotto il fuoco nemico e altri, non c'è da meravigliarsi che la serie sia addirittura stata considerata dall'esercito degli Stati Uniti come strumento di addestramento.

Recentemente riproposto da Matrix Games, aggiornato e rifinito, *Close Combat* ci ha già portato sulle steppe russe con *CC: Cross of Iron*. Ora, il "remake" di *CC: IV*, intitolato *Wacht am Rhein* (dal nome in codice tedesco per l'offensiva delle Ardenne) si concentra sul fatale dicembre del 1944, e sull'ultima e disperata offensiva della Wehrmacht sul fronte occidentale.

Il gioco è diviso in due parti. Una schermata strategica mostra la regione centrale delle Ardenne (quella che vide le imprese del gruppo di battaglia "Peiper" e della difesa di Bastogne). La zona è divisa in "aree", a ognuna delle quali corrisponde una mappa tattica. Sulla schermata strategica, i giocatori muovono le truppe a propria disposizione. Quando le unità di due schieramenti si incontrano, viene caricata la mappa corrispondente, e la battaglia viene risolta con il motore di *Close Combat* vero e proprio. In alternativa, si può evitare la campagna strategica e giocarne una più breve, un'operazione (che coinvolge una sezione ridotta della mappa) o uno degli oltre 70 scenari già pronti. Squadre di soldati e mezzi blindati si muovono con un sistema di ordini che ricorda un po' *Combat Mission* (sebbene le mappe di *CC* siano in 2D): un clic fa apparire un menu da cui selezioniamo l'ordine desiderato (avanzare, fare fuoco, muoversi in copertura e altri), quindi il giocatore indica sulla mappa dove l'azione deve essere eseguita. Gli scontri di *CC* tendono a essere furiosi e confusi: squadre psicologicamente provate da perdite e ferite che possono rifiutarsi di combattere, imboscate improvvise, tank che saltano in aria colpiti da cannoni anticarro mimetizzati e altre sorprese sapranno premiare il comandante capace di mantenere il sangue freddo e di utilizzare tattiche adeguate (come il fuoco di copertura da parte di truppe arretrate mentre altri avanzano, così da costringere il nemico a tenere "giù la testa").

> "Premia i comandanti dal sangue freddo"

Nel complesso, ci sentiamo di dire che questo *Wacht am Rhein* è il migliore *Close Combat* oggi disponibile. La comunità è molto fervida, con appassionati che pubblicano Mod e scenari, e una notevole facilità nell'organizzare partite in multiplayer. Purtroppo, non mancano alcuni bug e, in definitiva, occorrerà ancora qualche sforzo per trasformare il gioco in un piccolo gioiello. Siamo certi, però, che Matrix manterrà la sua tradizione in tal senso.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Close Combat: Cross of Iron, Apr 07, 7½
Il "remake" di *CC III* offre più mezzi e un periodo temporale più vasto (il fronte russo dal 1941 al '45), ma è anche meno rifinito in termini di giocabilità.

Combat Mission
Il capolavoro di Battlefront è del 2000, ma ancora non mostra una singola ruga. Scontri tattici tra alleati e tedeschi dal D-Day alla fine della guerra, inclusi molti nelle Ardenne.

GHIACCIO NEI MOTORI

Malgrado il lavoro di rinnovamento sia stato svolto da Matrix con la solita diligenza, non mancano bug inspiegabili – soprattutto in un titolo che ormai gode di anni di sviluppo e raffinamento. Alcune tabelle che calcolano il potere di penetrazione delle armi, per esempio, sono completamente "sballate", e i deboli cannoni da 75mm degli Sherman possono penetrare la corazzatura frontale dei micidiali carri Panther tedeschi – cosa nella realtà quasi impossibile. Frustrante è l'incapacità dei veicoli di trovare un percorso coerente tra due punti separai da ostacoli (come case o ponti) – il cosiddetto "pathfinding". In un gioco in cui si presume che il giocatore dica a un carro cosa fare, lasciando poi che sia l'equipaggio a cavarsela, è tedioso essere invece costretti a indicare quale percorso il mezzo deve compiere, punto per punto. Patch varie sono comunque già state promesse dagli sviluppatori.



info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Strategy 3 Tactics** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,99 (download digitale), € 37,99 (spedizione postale)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.matrixgames.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 300 MHz, 512 MB RAM, 1,4 GB liberi su HD, scheda grafica con 1MB RAM, Internet per l'acquisto**
- S. Consigliato **CPU 1 GHz**
- Multiplayer **LAN, Internet**

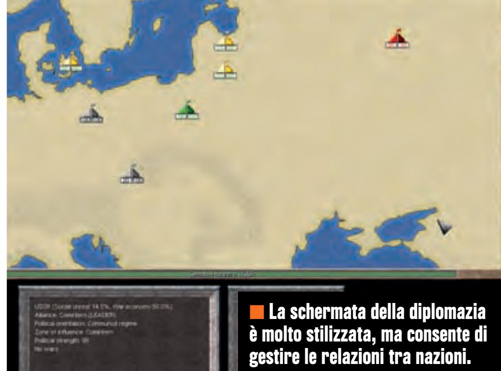
- Campagna rinnovata
- Ottimo modello psicologico
- Supporto per Mod e scenari

- Bug e prestazioni poco realistiche delle armi
- I.A. poco competitiva
- Problemi di "pathfinding"

Il migliore *Close Combat*, ma appesantito da qualche bug. Rimane un gioco tattico in tempo reale unico, grazie al sofisticato modello di comportamento umano sul campo di battaglia. Se Matrix manterrà la promessa di sistemarlo, alzate pure il voto di mezzo punto.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	6	7	8	6	8

7½



La schermata della diplomazia è molto stilizzata, ma consente di gestire le relazioni tra nazioni.



Come nella realtà, per vincere è necessario effettuare sfondamenti corazzati e motorizzati in profondità.

COSE CHE SUCCEDONO

World War Two: Road to Victory utilizza un sistema di "eventi" simile a quello di molti giochi Paradox per simulare alcuni importanti avvenimenti della guerra. Per esempio, dopo la conquista della Polonia, il giocatore tedesco può decidere se onorare il Patto Molotov-Ribbentrop (cedendo metà dei territori della sfortunata nazione all'Unione Sovietica) o se tradire il temporaneo alleato – inasprendo drasticamente i rapporti con la Russia e rischiando una guerra anticipata con la grande potenza del Comintern.



SCENARI E CAMPAGNE

Rispetto ad altri giochi dedicati alla Seconda Guerra Mondiale, abbiamo sentito la mancanza di sotto-scenari che iniziassero in "momenti cruciali" del conflitto. *WWII: RTV* offre la campagna completa e due scenari più "brevi" che hanno come punto di partenza l'invasione della Francia (primavera 1940) e quella della Russia (estate 1941). L'unica alternativa è un "tutorial" di una decina di turni dedicato all'offensiva tedesca contro la Polonia. In sostanza, ci sarebbe piaciuta la possibilità di iniziare in altri punti-chiave della guerra.

GENERE: WARGAME A TURNI

WORLD WAR TWO – ROAD TO VICTORY

La Seconda Guerra Mondiale nel teatro europeo, con qualche novità e una buona giocabilità.

DI recente, la Seconda Guerra Mondiale a livello strategico pare essere di moda nel genere dei wargame, soprattutto per quanto riguarda il teatro di operazioni europeo.

World War Two – Road to Victory appartiene a quella categoria di giochi rivolti al grande pubblico, con regole relativamente semplici, ma abbastanza dettaglio da soddisfare gli strateghi più esperti – soprattutto se in cerca di un titolo da completarsi in due o tre serate.

La mappa copre l'Europa e il Nord Africa (con gli Stati Uniti rappresentati da un piccolo box all'estremità sinistra della schermata principale); la scala è di 20 Km per esagono, mentre ogni unità rappresenta un corpo d'armata, una divisione o un raggruppamento aereo. I giocatori si alternano a muovere e combattere. Durante la propria mano, ognuno può spostare le unità e attaccare nell'ordine che preferisce.

Una regola interessante è la durata variabile del turno di gioco: durante i mesi estivi, più adatti alle operazioni belliche, ogni mossa simula una settimana; nei severi mesi invernali, il turno copre ben quattro settimane; nel resto dell'anno a ogni mossa corrispondono due settimane. Il sistema non è perfetto, in quanto, per esempio, questa non era la situazione climatica nel teatro nordafricano, ma è comunque molto buono per rappresentare l'impatto delle condizioni atmosferiche in Europa e (soprattutto) nelle steppe russe.

WWII: RTV presenta un gran numero di nazioni: dalle "grandi potenze" a paesi minori, quali Polonia, Olanda o i paesi baltici. Le nazioni sono riunite in tre alleanze: Asse, Alleati e Comintern (l'URSS e i suoi "satelliti"), con i paesi non ancora allineati che compongono il quarto gruppo dei "neutrali". È bene notare che il giocatore non è limitato alla scelta di una delle potenze principali, ma tutte le nazioni rappresentate sono virtualmente gestibili, anche se l'aspettativa di vita di chi sceglie la Lituania rischia di non essere elevata. Per ovviare in parte a questo limite, ogni nazione può essere "aiutata" aumentando, per esempio, le sue capacità produttive.

> "Il sistema di gioco è semplice e solido"

L'Intelligenza Artificiale di *WWII: RTV* è assai curiosa: effettua alcune cose molto bene, solo per vanificarle con lampi di abbacinante stupidità. Pare che i programmatori abbiano insegnato al PC a giocare seguendo le linee fondamentali del conflitto, lasciandolo in crisi ogni volta che deve prendere una decisione leggermente più sofisticata.

WWII: RTV non è, però, un fallimento. Il sistema complessivo è semplice, elegante e solido. In multiplayer, il gioco non risente dei problemi della I.A. e perfino i limiti legati allo scarso valore di alcuni obiettivi (rispetto alla loro importanza storica) possono essere ovviati da qualche "regola casalinga". Inoltre, come è sua abitudine, Matrix sta "limando" i difetti attraverso una regolare serie di patch (la nostra recensione è basata sulla versione 1.201).

Certo, *Road to Victory* deve fare i conti con i numerosi rivali dedicati al teatro europeo recentemente apparsi sul mercato, ma in sé rappresenta un titolo interessante e comprensivo di ogni aspetto della guerra, senza per questo divenire troppo complesso.

Vincenzo Beretta



LINGUA E COSTI

WW2 può essere ordinato dal sito di Matrix Games (www.matrixgames.com), al costo di 27,50 euro (download digitale). La documentazione (in PDF) è discreta, ma un giro sui forum del sito ufficiale aiuterà a chiarire qualche dubbio. Il gioco, al momento, è disponibile solo in inglese.

IN ALTERNATIVA...

Hearts of Iron II, Feb 05, 8½
Paradox mette la sua esperienza nel "simulare la storia" al servizio della Seconda Guerra Mondiale, con un gioco che copre il conflitto in tutto il mondo.

Commander Europe at War, Set 07, 7½
Sempre da Matrix, un'altra simulazione delle operazioni belliche in Europa; semplice ma adatta a neofiti e esperti.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **IQ Software** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 27,50 (download digitale)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 600 MHz, 128 MB RAM, Scheda video 8 MB, 70 MB HD**
- Sistema Consigliato **Processore 1,5 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **E-mail**

- Comandanti e vari tipi di corpi/divisioni
- Buon supporto attraverso le patch
- Semplice, ma profondo

- Pochi sotto-scenari
- I.A. inadeguata
- Obiettivi strategici non sempre corretti

Un gioco semplice, ma completo e interessante sulla Seconda Guerra Mondiale in Europa. Chi ama la complessità potrà voler aspettare *Hearts of Iron III*, ma *Road to Victory* riempirà comunque qualche serata.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
6	5	7	7	6	7



L'imponenza di Moria viene trasmessa con successo grazie al buon lavoro svolto da Turbine.



Lo stile di gioco del Warden è molto particolare: potrebbe risultare ostico inizialmente, ma regala soddisfazioni.

GENERE: MMORPG

IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE LE MINIERE DI MORIA

Un'espansione per trovarli, un'espansione per ghermirli e nel buio incatenarli.

TUTTO IN INGLESE

Esattamente come per il gioco originale, *Le Miniere di Moria* non è stato tradotto nella nostra lingua. Buona parte del fascino di questo MMORPG è dato dalla storia che viene narrata parallelamente alla progressione del personaggio, quindi una conoscenza almeno sufficiente della lingua d'Albione è più che consigliata.

PROTAGONISTA

Uno dei pregi de *Il Signore degli Anelli Online* è la capacità di raccontare una storia in cui protagonisti del calibro di Frodo, Legolas o Gandalf, che potrebbero mettere in ombra le gesta dei giocatori, sono tanto importanti quanto "sfumati" sullo sfondo. Le vicende dell'espansione continuano su questa strada, mettendo al centro dell'azione il vostro personaggio fin da subito, con missioni introduttive che vi porteranno a dare un aiuto fondamentale ai Nani incaricati di aprire una breccia per penetrare nelle miniere. Potrebbe sembrare un compito banale, ma le sorprese non mancheranno.



IMPORTAZIONE PARALLELA

I giochi di ruolo online, o MMORPG, stanno diventando un genere inflazionato, ma fra tutti i titoli pubblicati in questi ultimi anni, quelli di successo si contano sulle dita di due mani.

Fra questi compare *Il Signore degli Anelli Online* (più conosciuto con la sigla *LotRO*), che gli sviluppatori di Turbine e Codemasters hanno saputo amministrare in modo vincente. L'universo creato da J.R.R. Tolkien è stato fedelmente ricreato in forma virtuale, accontentando i desideri di molti appassionati grazie a elementi narrativi di ottima qualità, che caratterizzano l'intera esperienza di gioco, persino nel tutorial iniziale.

La Terra di Mezzo poligonale, però, è tutt'altro che completa: mancano ancora diverse aree importanti e gli sviluppatori hanno dimostrato di avere tutta l'intenzione di ampliare la base iniziale. A seguito di numerosi aggiornamenti chiamati Book, che hanno incrementato notevolmente i contenuti presenti in gioco (implementando le case dei giocatori e molte altre "chicche", quali zone e missioni), è stata recentemente pubblicata l'espansione *Le Miniere di Moria*. Questo nome sarà certamente familiare ai fan del libro e dei film: si tratta delle enormi miniere note anche come Khazad-dûm, scavate in tempi antichi dai Nani e ora dimora di esseri tutt'altro che amichevoli.

L'espansione ruota principalmente attorno a questo luogo, che gli avventurieri di livello 50 o poco meno sono in grado di visitare dopo aver completato una serie di missioni introduttive. Gli eroi più esperti, dunque, possono mettere piede nelle leggendarie miniere in modo piuttosto rapido. Una volta varcata la soglia, la stessa utilizzata dalla Compagnia dell'Anello, vi troverete faccia a faccia con arcate imponenti e soffitti altissimi, una trasposizione convincente di quanto descritto nel libro sia a livello visivo, sia per quanto riguarda l'atmosfera. Si tratta, in fin dei conti, di un "continente" dal cielo di pietra, in cui la progressione avviene attraverso i soliti accampamenti di Personaggi Non Giocanti (PNG) colmi di missioni da intraprendere.

> "Faccia a faccia con arcate imponenti e soffitti altissimi"

Da questo punto di vista, non siamo di fronte a qualcosa di rivoluzionario, ma è il fascino esercitato dai vasti (e allo stesso tempo opprimenti) ambienti di Moria che dona al tutto un tocco di originalità.

All'interno non è possibile usare la cavalcatura, ma una volta "scoperti" gli Stable-Master, i PNG che collegano i diversi accampamenti con animali da trasporto "auto-pilotati", i viaggi fra una zona e l'altra saranno piuttosto rapidi. Se c'è una critica da muovere agli sviluppatori, è quella di aver realizzato diversi punti morti: corridoi e stanze privi di elementi interessanti o dettagli curiosi, che rendono l'esplorazione di Moria, a tratti, poco eccitante. Vi capiterà di attraversare ampi passaggi senza avvertire alcuna emozione; fortunatamente, a questi seguono spesso scorci evocativi e imponenti.

I livelli aggiuntivi sono 10, e portano il cap (ovvero, il livello massimo raggiungibile da un personaggio) a 60. Sebbene le miniere rappresentino una grossa porzione di questa espansione, le novità non finiscono qui. A evitare l'alienazione dei giocatori, che dopo ore di buio potrebbero desiderare qualche raggio di sole, ci pensano le regioni di Eregion e Lothlórien, entrambe direttamente collegate a Moria. La prima offre missioni per personaggi al di sotto del livello 50, mentre la seconda è dedicata a chi ha già consumato buona parte dei contenuti dell'espansione. Anch'esse seguono gli standard stabiliti da Turbine, risultando ben realizzate; i boschi di Lothlórien, spezzati da fiumiciattoli e basse colline, ricreano fedelmente l'ambientazione elfica e sono in grado di intrattenere il giocatore con successo.

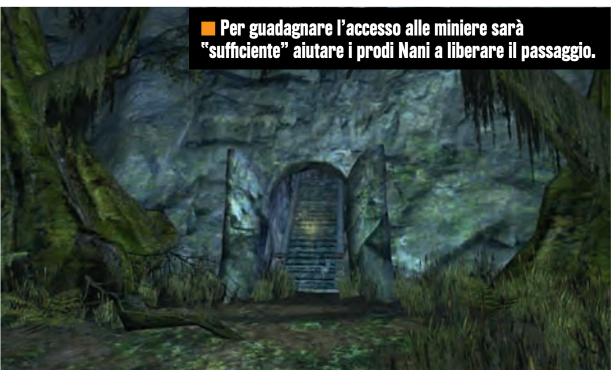
Divorando quanto offre *Le Miniere di Moria*, entrerete in possesso di oggetti leggendari: non semplice equipaggiamento, bensì qualcosa di concettualmente nuovo. Guadagnerete la vostra prima arma leggendaria durante le missioni introduttive che si svolgono nell'Eregion, simili a un tutorial che spiega

TRAITS

Con *Le Miniere di Moria*, i Trait, uno degli elementi di personalizzazione più marcati (paragonabili ai talenti di *World of Warcraft*, non a livello di meccaniche, ma per quanto incidono sullo sviluppo di un personaggio), sono stati modificati in modo importante. I cambiamenti più visibili riguardano l'impostazione grafica della finestra adibita ai Trait, che potrebbe confondere più di un giocatore data la molte d'informazioni racchiusa in così poco spazio. Fanno la propria comparsa, inoltre, i cosiddetti Trait Set: tre per ogni classe, modificano le funzionalità delle abilità e molto altro. Ognuno di questi set offre bonus particolari, permettendo numerose combinazioni. Grazie a queste modifiche, anche i giocatori delle "vecchie" classi devono guardare con occhi diversi al proprio personaggio.







Per guadagnare l'accesso alle miniere sarà "sufficiente" aiutare i prodi Nani a liberare il passaggio.



Combinando le abilità di base, i Warden possono eseguire colpi particolarmente efficaci, secondo le situazioni.



Per farvi strada attraverso Moria dovrete combattere, e prestare molta attenzione a ciò che vi circonda.

SCELTE LEGGENDARIE

Gli oggetti leggendari hanno aggiunto una forte componente di personalizzazione, che esula da quanto visto sinora in tutti i MMORPG. Per gestire questo tipo di equipaggiamento è presente una finestra apposita, raggiungibile rapidamente, che permette di accedere a tutte le opzioni. Fondamentali anche i PNG Forge-Master, per identificare (un po' come accade in Diablo) l'oggetto di cui siete entrati in possesso o per riforgiarlo, azzerando i punti spesi ed eliminando le reliquie incastonate.

CLASSI E RAZZE

Le due nuove classi, Warden e Rune-Keeper, non sono selezionabili da tutte le razze. La prima è disponibile solo per umani, Elfi e Hobbit, mentre la seconda per Elfi e Nani. Oltre al fattore prettamente estetico, nella scelta di una razza possono influire diversi bonus e tratti specifici, in grado di modificare lievemente lo stile di gioco.

LA QUOTA MENSILE

***Il Signore degli Anelli Online* è un MMORPG e, come tale, richiede il pagamento di una somma mensile, trimestrale, semestrale o annuale – il prezzo è rispettivamente di 12,99 euro, 35,97 euro, 65,94 euro e 119,88 euro. Per giocare all'espansione *Le Miniere di Moria* è necessario possedere il gioco originale.**

tutte le peculiarità di questo sistema. Un'arma leggendaria è un oggetto in grado di mutare secondo l'uso e le scelte del giocatore: completando missioni e uccidendo nemici, questa aumenta di livello e accumula dei punti spendibili per migliorare attributi e statistiche.

Non mancano modificatori del tipo di danno, rune capaci di trasferire punti esperienza da un oggetto all'altro e potenzialità aggiuntive sbloccabili ogni 10 livelli. Ad aumentare la profondità di questo sistema ci pensano le reliquie, suddivise in tre tipologie e incastonabili per ottenere diversi bonus. Chi apprezza la personalizzazione troverà pane per i propri denti.

Completano l'offerta dell'espansione due nuove classi, Rune-Keeper e Warden, entrambe dotate di meccaniche uniche. Il primo è un ibrido che può scegliere se infliggere danni magici o curare se stesso e gli alleati. "Scelta" è la parola giusta, in quanto le abilità di un Rune-Keeper modificano un valore chiamato "attunement", che permette l'utilizzo di magie avanzate. In ogni battaglia, quindi, è necessario scegliere in che direzione sbilanciarsi, per avere accesso a determinate abilità, precludendone altre.

Il Warden, invece, è una classe basata sul combattimento corpo a corpo e a distanza, dotata di scudo, lancia e giavellotto. La sua meccanica peculiare è rappresentata dai Gambit, ovvero una sequenza di abilità da eseguire in un certo ordine, per accedere a un colpo finale dotato di diversi bonus e potenzialità. Con l'aumentare di livello, un Warden è in grado di eseguire combo più complesse. Non si tratta di classi banali, e offrono entrambe stimoli per i nuovi arrivati nella Terra di Mezzo, senza escludere i veterani che desiderano qualcosa di nuovo.

Le Miniere di Moria mantiene gli standard qualitativi del gioco originale, ne amplia i contenuti e offre qualcosa per tutte le categorie di giocatori: in sintesi, tutto ciò che un'espansione deve fare per non deludere.

Antonio Colucci



IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft,
Mar 05, 9
Un caposaldo del genere MMORPG, ora arricchito dalla nuova espansione *Wrath of the Lich King*. Consigliato a chi cerca missioni coinvolgenti e momenti memorabili.

EverQuest 2,
Gen 05, 8
Un gioco con alle spalle numerose solide espansioni, capaci di accontentare anche gli utenti più esigenti. L'ideale se amate leggere tonnellate di testo e dialoghi ben scritti.

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Turbine** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99 / € 12,99 mensili** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.lotro-europe.com**

specifiche tecniche

- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 13 GB HD, Win XP/Vista, *LotRO*, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

Oggetti leggendari personalizzabili
Tanti contenuti
Moria è enorme...

... Ma non sempre interessante
Linearità che potrebbe non piacere
A tratti ripetitivo

Un'ottima espansione, coerente con il gioco originale e che ne riflette pregi e difetti. Se non siete nuovi alla Terra di Mezzo virtuale, è un acquisto obbligato. Grazie alle due nuove classi, anche i novizi hanno un buon motivo per provare il pacchetto completo.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
8	8	9	8	9	9



■ Personaggi geniali e ambiziosi come Giulio Cesare possono decidere il fato di intere nazioni.

■ La mappa fisica di *Rome* è elegante e piacevole alla vista.

IN INGLESE E IN RETE

Attualmente, *Vae Victis* è disponibile unicamente in inglese. La compatibilità con la versione italiana di Rome non è perfetta, a meno che si converta manualmente il titolo in lingua d'Albione (basta sostituire, nel file di testo setting.txt, "italian" con "english"). Il gioco è acquistabile unicamente in versione digitale, dal portale GamersGate (www.gamersgate.com).

GENERE: GESTIONALE STORICO

EUROPA UNIVERSALIS: ROME – VAE VICTIS

Roma non si riscatta con l'oro: servono un'espansione e qualche patch.

LA STORIA IN UNA SCATOLA

***Europa Universalis III*, cui *Rome* si ispira, rappresenta un vero trionfo di strategia e profondità. A chi desidera avvicinarsi a questa straordinaria saga, consigliamo l'offerta che Koch Media si appresta a lanciare, comprendente anche le espansioni.**

IN ALTERNATIVA...

Europa Universalis III: In nomine, Ago 08, 8½
Europa Universalis al suo meglio. La Storia del mondo dal 1400 all'epoca napoleonica, raccontata in uno sterminato arazzo di possibilità e situazioni.

Rome: Total War – Barbarian Invasion, Nov 05, 8
L'opera di Creative Assembly costituisce, a tutt'oggi, la migliore delle alternative per chi voglia dismettere la toga del senatore e vestire l'armatura del comandante legionario.

È ormai quasi tradizione, per Paradox, pubblicare giochi ispirati e molto ambiziosi che, forse soprattutto per questo motivo, tendono a giungere sugli scaffali gravati da una discreta farcitura di bug e da qualche falla nella giocabilità.

Simile è il caso dell'ultimo nato nella serie *Europa Universalis*, quel *Rome* ambientato all'epoca della Repubblica, dalle guerre contro Pirro fino a Ottaviano.

La casa svedese, però, non ha l'abitudine di abbandonare i propri titoli: a chiudere il cerchio di *Rome* giunge, quindi, *Vae Victis*, a metà strada fra una titanica patch e un'espansione vera e propria. Gli interventi più importanti riguardano il sistema di gestione dei personaggi, parzialmente mutuato da *Crusader Kings* e fonte di diffuse perplessità. Che si tratti di patrizi romani o generali seleucidi, i dignitari locali acquistano uno spessore del tutto nuovo, con tanto di preferenze politiche e ambizioni che possono cozzare con la nostra gestione della cosa pubblica: per tenerli a basa, ci viene fornita la possibilità di ricorrere a un piccolo arsenale di espedienti machiavellici, dalla corruzione fino all'omicidio.

Altrettanto interessante il contesto in cui si muovono i gerarchi di ciascuna nazione: la politica interna assume un valore preminente e connotazioni differenti in relazione alla forma di governo. Le repubbliche, per esempio, sono sottoposte alle bizzarrie del senato, diviso in fazioni – dai militaristi ai populisti – e pronto a esercitare un ferreo controllo sulle azioni del giocatore, fino a opporre, in determinate circostanze, il proprio veto. Le monarchie, invece, devono fare i conti con le crisi di successione e con la slealtà dei ministri, mentre le popolazioni barbariche si reggono sull'accordo tra i capiclan.

"È un balzo nella giusta direzione"

La volontà dei gruppi di potere si manifesta anche nell'assegnazione di missioni: portarle a termine garantisce differenti ricompense, mentre disattenderle causa una penalità. Non mancano miglioramenti più strettamente tecnici: la gestione dei governatori è stata resa più pratica, mentre l'interfaccia risulta migliorata rispetto al titolo originale – pur rimanendo, a nostro parere, inferiore a quella di *Europa Universalis III*. L'Intelligenza Artificiale, poi, deve aver letto qualche pagina del "De Re Militari" di Vegezio, tanto che risulta un po' più competente in campo bellico.

Vae Victis rappresenta, in definitiva, un balzo nella giusta direzione e conferisce una personalità netta a un titolo per certi versi scialbo. Peccato, però, che nella struttura si intravedano ancora crepe: i risultati delle battaglie sembrano, a volte, non seguire alcuna logica, gli eredi delle monarchie muoiono in massa come vittime di una maledizione, la diplomazia resta limitata e il commercio tedioso. Il restauro, a quanto pare, non è ancora completo.

Claudio Chianese



SENATUS POPULUSQUE ROMANUS

La presenza del senato indica al meglio lo spirito di *Vae Victis*, espansione che enfatizza la gestione politica interna rispetto a quella internazionale. A contendersi gli ambiti seggi saranno cinque fazioni – genericamente definite per ideologia, una scelta che non rende particolare giustizia agli assetti sociali del periodo. Ciascuna di essere acquisterà o perderà influenza in relazione agli eventi di gioco e, conquistando la supremazia, condizionerà l'evoluzione dell'impero. Sarà dunque necessario destreggiarsi fra i vari partiti, nominando ministri non solo in base alla competenza, ma anche all'affiliazione politica, stando attenti al rischio sempre vivo delle guerre civili. Non mancherà la possibilità di varare leggi sulla cittadinanza, sul commercio e su diversi altri aspetti della cosa pubblica – tutti i provvedimenti saranno, curiosamente, ispirati alla storia legislativa romana, anche se sceglieremo di guidare, per esempio, la Lega Achea.



info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Paradox** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 9,99 (download)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,9 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 30 MB HD, *EU: Rome***
- S. Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Gestione dei personaggi riveduta
- Interfaccia migliorata
- Innovativa enfasi sulla politica interna

- Meccaniche non del tutto rifinite
- Scarsa attinenza alla realtà storica
- Tende a eccessi di microgestione

La storia di *Europa Universalis III*, giunto al proprio apice dopo due espansioni, sembra ripetersi. *Vae Victis* è zeppo di buone idee e si innesta sulla valida base concettuale di *Rome*. Lo status di capolavoro, però, è distante ancora qualche patch.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	6	7	8	7	6


Times Square viene devastata da un gigantesco golem.


I lupi mannari sono i mostri più gettonati del gioco.


Spalancato il vaso di Pandora, Deckard acquisisce il potere di assorbire l'energia dei nemici uccisi.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LEGENDARY

Mai aprire un vaso di cui non si conosce il contenuto!

MULTYPLAYER... LEGGENDARIO

Non male la modalità multiplayer approntata da Spark Unlimited: piuttosto che riprendere i soliti schemi triti e ritriti, *Legendary* propone un multigiocatore a squadre in cui gli elementi del single player si fondono con le meccaniche tipiche di un gioco collettivo: le fazioni dovranno raccogliere sufficiente energia vitale dai lupi mannari presenti nei livelli, per controllare tutte le creature e avere la meglio sui nemici.

CHARLES Deckard non immaginava certo un simile disastro. Il suo obiettivo era soltanto l'ennesimo furto su commissione, un lavoretto relativamente facile presso il museo archeologico di New York.

Talvolta, però, gli eventi sfuggono al nostro controllo e danno vita a tremendi effetti a catena. È ciò che succede al ladro quando tenta di trafugare nientemeno che il vaso di Pandora, il mitologico contenitore di calamità e mostri assortiti. Deckard ne provoca inavvertitamente l'apertura, con conseguente cataclisma che si abbatte sull'intera città. Da questo momento, la sua fuga si trasformerà in una folle avventura a base di grifoni, lupi mannari, distruzione generalizzata e misteriose cospirazioni.

La vicenda che sta alla base di *Legendary*, nuovo sparatutto in soggettiva di Atari, potrebbe di primo acchito intrigare col suo mix di mitologia spicciola e situazioni degne di un film d'azione hollywoodiano. La realtà, però, si mostra ben presto in tutta la sua crudezza, trasformando il gioco in una cocente delusione.

Se la parte iniziale, con la rocambolesca fuga dal museo e le scene di panico per le vie della città, riesce tutto sommato

> "L'unico aspetto originale è offerto dal potere speciale di Deckard"

a catalizzare l'attenzione, la struttura generale mostra difetti a profusione, a partire dallo sterile schema "sblocca porta-avanza" che ammorba pressoché l'intera durata della partita (al di sotto della decina di ore). Un espediente, questo, che ci porta indietro di almeno un decennio. Peccato, però, che il mondo degli FPS abbia nel frattempo virato verso più interessanti e mature meccaniche di gioco. Aggiungiamo una linearità eccessiva dei livelli, solo in apparenza caotici e aperti, un'Intelligenza Artificiale dei nemici a dir poco approssimativa e una ridotta varietà delle armi per tratteggiare un panorama del tutto deficitario. Come se non bastasse, la grafica, pur basata sul valido Unreal Engine 3, viaggia decisamente sotto la media a causa di modelli poligonali poco dettagliati e frequenti quanto fastidiosi cali di fluidità nelle fasi più concitate.

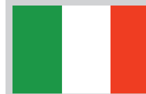
L'unico aspetto, per così dire, originale di *Legendary* è offerto dal potere speciale che Deckard riceve dal contatto col vaso: uno strano simbolo tatuato sulla mano che assorbe l'energia dei nemici uccisi e che funge da arma non convenzionale (serve anche per ristabilire la salute del protagonista). Idea non malvagia, ma non sufficientemente sviluppata, tanto che saranno soprattutto le armi da fuoco a risolvere le situazioni più spinose.

Senza troppi giri di parole, *Legendary* è un pessimo gioco, un compendio di tutto ciò che uno sparatutto di qualità non dovrebbe mostrare. Una vera disdetta per chi si era fatto irretire da una trama non scontata e intrigante. A conti fatti, sarebbe stato più saggio non aprire quel maledetto vaso.

Dario Ronzoni 

IN ITALIANO

Legendary è interamente tradotto nella nostra lingua. La qualità del doppiaggio è purtroppo molto altalenante, specie per quanto riguarda i personaggi secondari.



IN ALTERNATIVA...

Call of Duty – World at War, Dic 08, **9**
Uno dei migliori sparatutto sulla piazza, sia in singolo, sia in multiplayer.

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky, Ott 08, **8½**
A metà strada tra gioco di ruolo e FPS, per le desolate lande di Chernobyl.

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Spark Unlimited** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.legendarythegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM, 9,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

+
- Storia originale
- Multiplayer interessante
- Moderatamente impegnativo

–
- Schema di gioco ripetitivo e obsoleto
- Grafica spartana
- I.A. insufficiente

***Legendary* è una grossa delusione, un FPS dalla struttura ripetitiva e obsoleta, incapace di entusiasmare gli amanti degli sparatutto moderni. A poco servono un'atmosfera generalmente azzeccata e una storia originale, quando a mancare è tutto il resto. Inconsistente.**

4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
5	6	6	5	5	4

GENERE: AZIONE/PIATTAFORME

WALL.E

I robottini tenerosi fanno giocare i più piccoli, e solo loro.


Nascosti sotto terra, potrete trovare degli oggetti interessanti.



Non mancheranno dei semplici enigmi da risolvere.

COME da tradizione, a ogni nuova pellicola targata Pixar segue l'omonimo videogioco.

Nella stragrande maggioranza dei casi, si tratta di produzioni su licenza destinate al pubblico dei fan più giovani di questi film d'animazione. *WALL.E* non fa eccezione e si presenta come un gioco d'azione con alcuni elementi di piattaforme, la cui semplicità è stimolante solo per un bambino. I compiti proposti si limitano al raccogliere particolari barre energetiche, necessarie per aprire le porte di fine livello, e a rendere il tutto un po' più interessante ci pensano elementi quali i salti tra una piattaforma e l'altra. Fortunatamente, il sistema di controllo si rivela preciso, anche se la gestione delle telecamera è un po' scomoda. La longevità di *WALL.E* si attesta su livelli sufficienti e, oltre alla modalità di gioco principale (8 ore per completarla), ce ne sono anche numerose di aggiuntive, compresa una in multiplayer locale. Purtroppo, la grafica è poco dettagliata; il comparto audio, invece, è ben fatto e caratterizzato dalle voci originali del film.


WALL.E è completamente tradotto nella nostra lingua.

Francesco Mozzanica GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Asobo Studio** ■ Distributore **THQ** ■ Telefono **02/89418552** ■ Prezzo **€ 29** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **http://wall-e.playthq.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX 9c, 2 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

GRAFICA	5
SONORO	7
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	6
LEVEL DESIGN	5
CONTROLLI	6

5½

GENERE: SIMULATORE DI VELA

VIRTUAL SKIPPER 5

È il momento di tornare a regatare.


Gli aspetti più importanti delle regate sono riprodotti con estrema cura.



LA serie di *Virtual Skipper* propone da sempre, ai curiosi e agli appassionati di nautica, delle regate a vari livelli di difficoltà.

Virtual Skipper 5, in particolare, è la riedizione di *32nd America's Cup: il Gioco*, uscito nel 2007 e accolto da GMC con un tiepido 6,5. È importante notare che, nonostante il cambio di nome, questo episodio non introduce nessuna modifica significativa alla formula del titolo di cui sopra.

Di conseguenza, ne mantiene i pregi e i difetti. Chiunque subisca il fascino dei venti e dei moti ondosi noterà subito l'amore con cui è stato sviluppato *Virtual Skipper 5*. La riproduzione dei venti è verosimile, così come la gestione delle andature e dei vari tipi di vela. Affrontare una regata di prima mattina, osservando i raggi del sole che si riflettono sulle acque, è uno spettacolo, anche se la grafica è comprensibilmente invecchiata di un anno. La resa del mare e delle onde rimane di qualità, ma il movimento degli equipaggi, ridotto al minimo e non esente da compenetrazioni tra i modelli e le vele, avrebbe beneficiato di una revisione tecnica. Se aggiungiamo che la modalità Arcade è troppo semplice anche per i neofiti totali, ci ritroviamo con un titolo che non esprime al massimo le sue potenzialità. Consigliato solo agli appassionati di vela.



Virtual Skipper 5 è interamente tradotto in italiano e la terminologia della vela è usata con proprietà.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Focus** ■ Sviluppatore **Nadeo** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.virtualskipper-game.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DVD, 1,5 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

GRAFICA	5
SONORO	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
REALISMO	8
MULTIPLAYER	7

6½


La tela serve anche per immobilizzare i nemici.




Saltare da un palazzo all'altro è l'aspetto più divertente del gioco.

MEGLIO CON IL JOYPAD

Pur non necessitando di combo funamboliche, *Spider-Man: Il Regno delle Ombre* risulta decisamente più agevole se affrontato con un joypad. La scelta migliore risulta il Controller Xbox 360 per Windows, perfettamente supportato dal gioco.

GENERE: AZIONE

SPIDER-MAN: IL REGNO DELLE OMBRE

Spidey ci riprova dopo una serie di prestazioni deludenti. Sarà la volta buona? No.

SPIDEY A DUE FACCE

Dopo il contatto iniziale con Venom, Spider-Man potrà in qualsiasi momento mutare la propria natura, trasformandosi nel proprio alter ego oscuro. Al di là dell'aspetto e della diversa reazione delle persone al loro passaggio, il Rosso e il Nero avranno abilità quasi identiche, sviluppabili seguendo percorsi del tutto paralleli. Insomma, un'altra occasione persa per rendere il gioco un po' più vario e appassionante.

TEMPI duri per New York. Come se non bastassero le tormente di neve, il traffico tentacolare e la pessima stagione degli Yankees, sulla Grande Mela si è abbattuta una terribile minaccia: i Simbionti si stanno impossessando della città, tra distruzioni generalizzate e panico dilagante.

Quando le cose si mettono male, scocca l'ora dei supereroi, meglio se inguainati in una tutina rossoblu dall'inconfondibile fantasia a ragnatela. Spider-Man torna sui nostri monitor con un gioco che, caso abbastanza raro, non si ispira né a un film, né a una serie a fumetti, ma miscela elementi dei due mondi per dar vita a una storia inedita. Dall'ultimo "Spider-Man" cinematografico, *Il Regno delle Ombre* recupera il tema del doppio, con il protagonista diviso tra una personalità positiva e un alter ego oscuro, nato dal contatto con l'arcinemico Venom. Le uscite su PC del ragnetto di Marvel non hanno mai segnato lavori particolarmente degni di nota. Inutile, quindi, sottolineare l'attesa dei fan per un titolo che, si sperava, potesse risollevare le sorti dell'Uomo Ragno sulla nostra macchina da gioco preferita. Speranze che, si sarà capito, sono state disattese.

Ne *Il Regno delle Ombre* ricompare la struttura a esplorazione libera (o free roaming) in stile *GTA*, già vista in altri giochi dedicati a Spider-Man: dopo un breve preambolo nel quale ci ritroveremo ad affrontare Venom, potremo infatti vagare per la città a caccia di missioni da compiere, svolazzando tra un palazzo e l'altro grazie alle nostre ragnatele. La struttura in apparenza libera, assistita da una mappa di New York piuttosto articolata, non riesce a nascondere le magagne di un gioco ingessato nella scelta delle missioni e privo di ampi margini di manovra, sorvolando sulla trama frammentaria e impalpabile.

> "Vagheremo per la città a caccia di missioni da compiere"

A parte qualche rara eccezione, la maggior parte dei compiti consisterà nel randellare senza pietà i nemici, secondo un cliché picchiaduro assolutamente monocorde. Non necessariamente un male, non fosse per una generale mancanza di combo davvero impegnative. Certo, nel corso della vicenda potremo sbloccare mosse e abilità nuove, ma i combattimenti si ridurranno quasi sempre a un uso forsennato del tasto sinistro del mouse e poco altro.

Il colpo di grazia, il povero Spidey lo riceve dal comparto grafico, deficitario sotto ogni punto di vista: texture di bassa qualità e modelli poligonali grezzi, con l'esclusione del protagonista, sono la punta dell'iceberg di un gioco mal programmato, capace di scattare anche su sistemi di fascia medio-alta (processore Core Duo e scheda 3D da 512 MB in su). Per non parlare del controllo delle inquadrature, a rischio mal di mare e maledettamente impreciso.

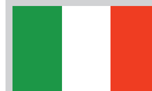
Il Regno delle Ombre scivola via senza lasciare traccia alcuna. Un Peter Parker consigliabile solo a un pubblico di giovanissimi e nulla più.

Dario Ronzoni



IN ITALIANO

Spider-Man: Il Regno delle Ombre è totalmente in italiano, dalle voci dei personaggi ai menu. Pur non raggiungendo i livelli di una produzione cinematografica, il doppiaggio se la cava dignitosamente in ogni situazione.



IN ALTERNATIVA...

Grand Theft Auto 4, Nat 08, 9
Il capolavoro del "free roaming". Libertà d'azione e varietà estrema per un gioco straordinario.

Marvel: La Grande Alleanza, Nat 06, 8
Uno splendido GdR votato all'azione, pieno zeppo di personaggi Marvel, Spider-Man compreso!

info ■ Casa **Activision/Blizzard** ■ Sviluppatore **Treyarch** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.seizecontrol.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 8GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 2,13 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- A tratti divertente
- Mappa abbastanza ampia
- Discreto doppiaggio in italiano

- Libertà solo apparente
- Grafica scadente
- Sistema di controllo impreciso

***Spider-Man: Il Regno delle Ombre* non va oltre una sterile riproposizione dello stile *Grand Theft Auto*, priva tuttavia dello stesso grado di libertà. Alla fine, resta sul piatto un monotono picchiaduro graficamente scadente. Troppo poco.**

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LIVELLI
5	7	6	6	6	6

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: Ubisoft **Sviluppatore:** Ubisoft **Lingua:** italiano **Prezzo:** € 9,99 **Provato su:** Dic 03; Dic 04; Gen 06 **9; 9; 9**

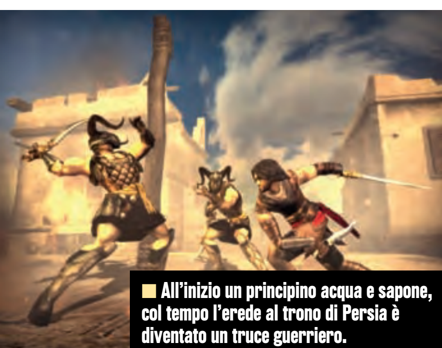
PRINCE OF PERSIA TRILOGY

SE siete degli appassionati di giochi d'azione/avventura, non potete lasciarvi sfuggire *Prince of Persia Trilogy*. Quest'ottima collezione contiene *PoP: Le Sabbie del Tempo*, *PoP: Spirito Guerriero* e *PoP: I Due Troni*, cioè l'intera saga delle *Sabbie del Tempo*.

Sono proprio queste ultime a fare da filo conduttore per gli episodi: all'inizio utili strumenti per riportare indietro il tempo, riparando così agli errori commessi dall'eroe, in seguito malefiche polveri simbionti, capaci di infettare lo stesso protagonista, trasformandolo in uno spietato guerriero demoniaco.

Nella trilogia, vestirete i panni dell'erede al trono di Persia e il vostro compito sarà di riportare la pace nel regno. Per farlo dovrete dimostrare intuito e destrezza, indispensabili a risolvere i piccoli enigmi presentati e per cavarvela nei numerosi scontri all'ultimo sangue. A rendere il tutto ancora più spettacolare ci pensano le incredibili abilità acrobatiche del Principe, che gli consetnono di esibirsi in acrobazie a prova di gravità, come per esempio camminare in verticale sui muri o calarsi a testa in giù da una corda per tendere un agguato a un nemico.

Per nessuno dei titoli della *Trilogy* è necessaria l'installazione di alcuna patch.



All'inizio un principino acqua e sapone, col tempo l'erede al trono di Persia è diventato un truce guerriero.



VERDETTO € € € € €

***Prince of Persia Trilogy* contiene delle vere chicche. Azione, combattimenti ed elementi platform sono combinati in modo magistrale.**

Casa: Ubisoft **Sviluppatore:** Ubisoft **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 9,99 **Provato su:** Feb 03; Apr 04; Feb 05 **9; 8; 8½**

SPLINTER CELL TRILOGY

SIN dal suo esordio, la serie *Splinter Cell* si è posta ai vertici del genere stealth.

La ragione di questo successo è da ricercare sia in una robusta struttura di gioco che, pur attingendo a piene mani dai suoi predecessori illustri (come per esempio la serie *Thief*), ha saputo aggiungere elementi innovativi, sia nella cura riservata all'atmosfera di gioco. Non solo la grafica è realistica e convincente, ma anche l'intera impostazione scenica, la scelta dei filmati d'intermezzo e delle inquadrature è spettacolare.

All'interno di *Splinter Cell Trilogy* troverete i primi episodi della serie: *Splinter Cell*, *SC: Pandora Tomorrow* e *SC: Chaos Theory*. Si tratta di titoli eccezionali in cui, nelle vesti dell'agente speciale Sam Fisher, dovrete risolvere alcune spinose questioni di terrorismo internazionale, sempre mantenendo un basso profilo e sfruttando l'effetto sorpresa. Per farlo, avrete a disposizione un nutrito arsenale di aggeggi ipertecnologici che, se usati con intelligenza, forniscono importanti vantaggi sul campo di battaglia.

Collegandovi al sito **http://search.filefront.com/splinter%20cell** potrete reperire le ultime versioni delle patch. Allo stesso indirizzo troverete anche alcune mappe aggiuntive, perfette per rendere ancora più varia l'esperienza di gioco in multiplayer.



Le vostre armi migliori saranno la discrezione e la sorpresa.



VERDETTO € € € € €

I primi tre capitoli della serie *Splinter Cell* sono dei giochi ottimi, divertenti, impegnativi e anche molto spettacolari.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Age Of Empire Collector	€ 9,99
Age Of Mythology Gold	€ 9,99
Combat Flight Simulator 3	€ 9,99
CSI 3: 3 Dimensions Of Murder	€ 9,99
Csi 4: Hard Evidence	€ 9,99
Devil May Cry Special Edition	€ 9,99
Driver Parallel Lines	€ 9,99
Far Cry	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter	€ 9,99
Lost	€ 9,99
Prince of Persia Trilogy	€ 9,99
Rainbow Six Vegas	€ 9,99
Resident Evil 4	€ 9,99
Settlers 6 Gold	€ 9,99
Silent Hunter 4	€ 9,99
Splinter Cell Double Agent	€ 9,99
Splinter Cell Trilogy	€ 9,99
Surf'S Up: I Re Delle Onde	€ 9,99
TMNT	€ 9,99
Zoo Tycon Complete Edition	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



The Witcher
BANNED.Neon
"Sotto con la Enhanced Edition!"



Left 4 Dead
GMC.Homer
"La ragazzina ha due pistole, adesso!"



Football Manager 2009
GMC.Pettinato
"Ho mangiato il panettone!"



Left 4 Dead
GMC.Pape
"Reloading!"



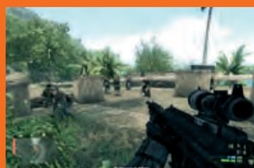
Wrath of the Lich King
GMC.Dario
"Death Knight forever!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) FAR CRY 2 Dic 08 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
L'ambientazione africana è affascinante e le mappe aperte, oltre al sistema di fazioni, riescono a divertire.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 08

È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!



2) FIFA 09 Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 **Voto: 9**
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.



2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8 ½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.



2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2009 Nat 08 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nat 08
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.



2) DEAD SPACE Dic 03 VOTO 8½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8½
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna.

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Prova: Nov 08 **Voto: 9**
Soluzione su PDF: Gen 09
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine e decine di quest da risolvere in modi diversi, e una trama atomica.



2) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Guida (CD/DVD): Giu - Lug 06 **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07/Dic 08 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
Trucchi: Set 08 **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

SaTch
I migliori FPS in multiplayer
1. CounterStrike: Source
2. Call of Duty 4: Modern Warfare
3. Team Fortress 2

KaptainHarlock
I meno funzionanti sul mio vecchio PC
1. Neverwinter Nights 2
2. Act of War: Direct Action
3. Universe at War: Earth Assault

I più facili
1. Total Overdose
2. Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re
3. Empire Earth

Principe zwatrem
Migliore atmosfera
1. Bioshock
2. S.T.A.L.K.E.R.
3. Doom 3
4. Planescape Torment
5. Gothic 1 e 2

Crazyman 87
Quelli che vorrei allegati
1. S.T.A.L.K.E.R.
2. Gothic 3
3. The Witcher
4. Medieval 2: Total War



GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Mag 08 **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
Trucchi: Apr 08 **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 08

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

EPS VII: QUALCHE NUMERO

4
Il numero delle tappe degli IFNG e il numero dei giochi supportati a quest'edizione: *Call of Duty 4*, *CounterStrike: Source*, *PES 2009*, *TrackMania Nations Forever*

30
I team iscritti a questa edizione

66
Il numero totale dei match su tutte le discipline, comprese le finali

160
Il numero totale dei giocatori professionisti iscritti a quest'edizione

30.000
Il montepremi finale, in euro, per questa edizione

E, per quanto riguarda ESL Italia:

40
I giochi supportati

200
I tornei gestiti quest'anno

3500
(circa) Le partite ufficiali disputate in un mese, in media

10.000
I team regolarmente iscritti

20.000
(circa) I giocatori regolarmente iscritti quest'anno

EPS VII

MILANO CAPITALE ITALIANA DEI VIDEOGIOCHI!

Si è svolto al DatchForum di Milano il secondo appuntamento degli Intel Friday Night Game powered by ASUS!

SEMBRA essere il capoluogo lombardo, almeno per quest'edizione delle Electronic Pro Series, la città più importante d'Italia per quanto concerne il "circus", via via più frenetico, del gaming professionistico.

Due sono, infatti, gli appuntamenti EPS VII che si svolgono sotto lo sguardo benevolo della Madonnina: l'esordio assoluto degli Intel Friday Night Game al DatchForum, autentico tempio dello sport professionistico meneghino, e la finale nazionale EPS, in programma a gennaio, che, per la prima volta abbandona la sede storica del TIS Innovation Park di Bolzano per debuttare nel nuovissimo TIMTribùvillage, nella periferia nord di Milano.

È inevitabile: l'evoluzione del gaming professionistico passa anche attraverso le "cornici" destinate a ospitare le gare ufficiali importanti. Se il PalaCavicchi di Bologna rappresenta già un buon punto di partenza per invogliare una maggior affluenza di pubblico, di giornalisti e di sponsor a supportare la realtà (pur crescente, in Italia) degli eSports, non possiamo che osservare compiaciuti lo sforzo congiunto degli organizzatori di ProGaming Italia, di Electronic Sports League e degli sponsor storici del campionato, Intel e Asus, evidentemente determinati a far salire di livello questa nuova realtà competitiva. Il DatchForum è considerato unanimemente (con la sola doverosa eccezione dello stadio Meazza) il palazzo dello sport di Milano per antonomasia, il tempio che ospita, oltre ad alcuni dei concerti più importanti della stagione milanese, le gare dell'Armani Jeans e di altre importanti competizioni sportive. Appare perciò assolutamente naturale collocare in questa prestigiosa cornice anche le gare del più importante Campionato Italiano professionistico di videogiochi.



Non era paragonabile a quanto visto a Lucca, ma il parterre di tifosi giunti a Milano da ogni parte d'Italia per seguire i propri beniamini era comunque di tutto rispetto!

In una frenetica tre giorni, perciò, si sono svolti tre tornei su tutte le discipline di squadra presenti a quest'edizione dell'EPS: *CounterStrike: Source*, *Call of Duty 4*, *Pro Evolution Soccer 2008* (ricordiamo che, oltre alle tre specialità di squadra, queste EPS supportano, come unica disciplina individuale, il gioco di guida *TrackMania Nations*). La formula del "torneo triangolare", già sperimentata con successo a Lucca, ha aggiunto un pizzico di agonismo e spettacolarità; spettacolarità ulteriormente accresciuta dalla presenza contemporanea, a questa tappa, delle tre più importanti squadre professionistiche italiane. Grande attenzione è stata riservata all'atteso confronto tra Inferno

Sotto il segno dello scorpione

Un abbinamento senz'altro inconsueto è quello che caratterizza la partnership tra Intel, colosso della produzione di processori, e Abarth, azienda entrata a far parte del gruppo FIAT e specializzata in elaborazioni di vetture automobilistiche su larga scala. Dalla collaborazione di questi due grandi marchi è nato, recentemente, un nuovo PC desktop disegnato per il gioco: si chiama Abarth PowerPlay Extreme 965 e sarà già in vendita al momento in cui leggerete queste pagine. Concepito per le esigenze dei giocatori professionisti (Intel Italia ha pensato bene di fornirlo, come piattaforma ufficiale di gioco e allenamento, al team degli Inferno eSports), il nuovo desktop monta il processore top di gamma di Intel: il Core i7 Extreme. L'Abarth PowerPlay Extreme 965 è già stato PC ufficiale di gara della seconda tappa degli IFNG, e continuerà a essere piattaforma ufficiale del torneo almeno sino alla finale di Milano di gennaio. Per chi fosse interessato a questo mostro tecnologico, sarà disponibile al prezzo di 3.580 euro presso tutti gli showroom Abarth.

siti di riferimento:
www.intel.it

eSports e i rivali Cubesports.AMD nel triangolare di *CounterStrike: Source*, con la partecipazione, nel ruolo di pura "vittima sacrificale", degli esordienti Physis E-sport (al debutto a un IFNG) i quali hanno terminato il torneo, secondo previsione, a zero punti. La vera sfida, naturalmente, è stata tra Inferno e Cube, vinta di misura, con un risicato punteggio di 16 a 13, dalla formazione giallo-nera capitanata da Andrea "Skizzo" Nasari. La sfida tra il capitano dei Cubesports.AMD e lo star player degli Inferno Christian "Stylahhhhh" Forte è stata, in un certo senso, il tema centrale di tutto il torneo e ha premiato il giovane giocatore padovano.

Una vera sorpresa, invece, è stata la vittoria dei Cube nel triangolare di *Call of Duty 4*. I giallo-neri se la sono dovuta vedere con i campioni d'Italia in carica, la formazione dei Team Impact al gran completo che, nella "finalina" (gli altri outsider, da citare per dovere di cronaca, sono stati gli A.S. On3, anch'essi usciti sconfitti in tutti le gare), si è vista imporre un imbarazzante (ma ineccepibile) 13 a 8. In una gara francamente troppo nervosa, giocata soprattutto sul piano psicologico, i Cube sono riusciti ad avere la meglio soprattutto grazie a una maggior freddezza, alla capacità di commettere, sotto pressione, meno errori dei propri avversari.

Vittoria largamente annunciata, infine, quella degli Inferno al triangolare di *PES*: i blu-arancio sono riusciti a imporsi senza difficoltà (15 a 5) sugli avversari più temuti (ancora i Team Impact). Piccola sorpresa è stata invece la vittoria degli "outsider", gli Inspired Gaming (cui abbiamo dedicato la "vetrina" di questo mese), che sono riusciti a strappare una vittoria per 12 a 8 ai danni, ancora una volta, dei poveri Impact, il cui schieramento è tornato a casa a becco asciutto.



Paolo Cupola

sito di riferimento:
www.esl.eu/it/pro-series/season7



La formazione di *Call of Duty 4* dei Cubesports.AMD, nella gara che li ha contrapposti ai campioni uscenti di specialità: il Team Impact!

Approfondimento
I TEAM PROFESSIONISTICI ITALIANI

Riprende, dopo una pausa di qualche mese, la tradizionale vetrina che GMC riserva ai team professionistici italiani più importanti o promettenti. Questo mese tocca agli "Inspired Gaming", un clan nato nel 2007, ma che è già riuscito ad approdare alle EPS italiane. Li abbiamo incontrati a Milano, alla seconda tappa degli IFNG, dove hanno sfidato, a *PES 2008*, due mostri sacri del gaming professionistico italiano. Ecco cosa ci hanno raccontato:



NOME: iNspired-GaminG e-aSport
ANNO DI FONDAZIONE: 2007
SEDE: Poirino (TO)
PRESIDENTE: Davide Viscera
DIREZIONE SPORTIVA: Alessandro De Pietri, Cristian Amadori, Manuel Votta
SPONSOR ATTUALI:
Sennheiser
Coolermaster
NUMERO DI CYBERATLETI: 42
PALMARES:
ESL Steelseries Autumn Cup 2008:
Campioni di *Pro Evolution Soccer 2009*
STAR PLAYER (nazionali):
CounterStrike Source: Edoardo "Quit" Montingelli
Pro Evolution Soccer: Sven "S-Butcher" Wehmeier (nazionale tedesca), Federico "failshade" Seri e Francesco "Nemesys" Ferrari (nazionale italiana); Bruno "Brunaldo" Reina
GIOCHI SUPPORTATI:
Battlefield 2142
CounterStrike Source
Call of Duty 4
Call of Duty World at War
Team Fortress 2
AUTOBIOGRAFIA: Il presidente del team Davide Viscera, insieme ai membri della direzione sportiva, ha fondato nel 2007 i clan degli iNspired-GaminG, con l'obiettivo di competere con i vari clan di vertice del panorama italiano, muovendosi al fine di imporsi nel minor tempo possibile. La nostra forza è la coesione totale: puntiamo molto sull'attaccamento al clan, poiché crediamo che un "mercenario" non potrà mai rendere quanto una persona che vuole arrivare a un determinato obiettivo soprattutto per se stesso e per il buon nome del proprio team. Ci alleniamo, ci prepariamo e ci divertiamo insieme, godiamo dei successi di ogni line-up all'unisono, e piangiamo gli insuccessi (per fortuna rari) in modo ancora più unito. Inoltre, abbiamo come obiettivo primario lo sviluppo del panorama dell'eSports in Italia e, non meno importante, cerchiamo di introdurci come ventata di novità in una scena competitiva che, nel nostro Paese, è ancora troppo ancorata ai soliti nomi che dominano incontrastati
COLORI SOCIALI: Arancione

SITO WEB UFFICIALE:
www.inspired-gaming.it

Simulatore di gioco da tavolo

TWILIGHT STRUGGLE

Mezzo secolo di Guerra Fredda, in un mazzo di carte.

- **Autore:** Jason Matthews & Ananda Gupta
- **Genere:** Gioco politico
- **Dimensioni:** 2,78 MB
- **Internet:** www.wargameroom.com/downloads.htm

È stato il conflitto potenzialmente più pericoloso della storia umana, quello che aveva tutte le carte in regola per precipitare la nostra civiltà in una sorta di rinnovato medioevo, cagionato dalla continua minaccia di un olocausto nucleare. Eppure, sebbene sia costato molte vite umane, non è mai stato combattuto.

È la "Guerra Fredda", come la definì nel 1947 il giornalista americano – premio Pulitzer – Walter Lippmann. Una guerra combattuta non da soldati, ma prevalentemente da politici, scienziati e intellettuali, da spie e da traditori di entrambi i fronti. A essa, GMT, casa americana specializzata in wargame storici, ha dedicato un bellissimo gioco di carte da cui è stata tratta, un paio d'anni fa, quest'ottima conversione per PC.

Twilight Struggle è un gioco di carte che riprende con grande fedeltà il meccanismo di gioco del boardgame originale. Ogni partita a *TS* si articola in dieci turni di gioco, anche se l'incontro può terminare molto prima, quando una delle due fazioni riesce a ottenere le specifiche condizioni di vittoria (se uno dei due giocatori realizza 20 punti, la partita ha immediatamente termine). Il gioco termina istantaneamente anche allo scoppio di un conflitto nucleare (in questo caso, il giocatore che ne è responsabile, anche in maniera indiretta, perde automaticamente).

Eccellente applicazione Java, *Twilight Struggle* gestisce in maniera ottimale tutte le meccaniche, risparmiando ai giocatori la noia degli aspetti più tediosi, come il lunghissimo setup o il sistema di consequenzialità degli eventi storici (alcune carte, come la "Formazione della Nato", non possono essere giocate se alcuni eventi, come il "Piano Marshall" non sono già accaduti in precedenza).

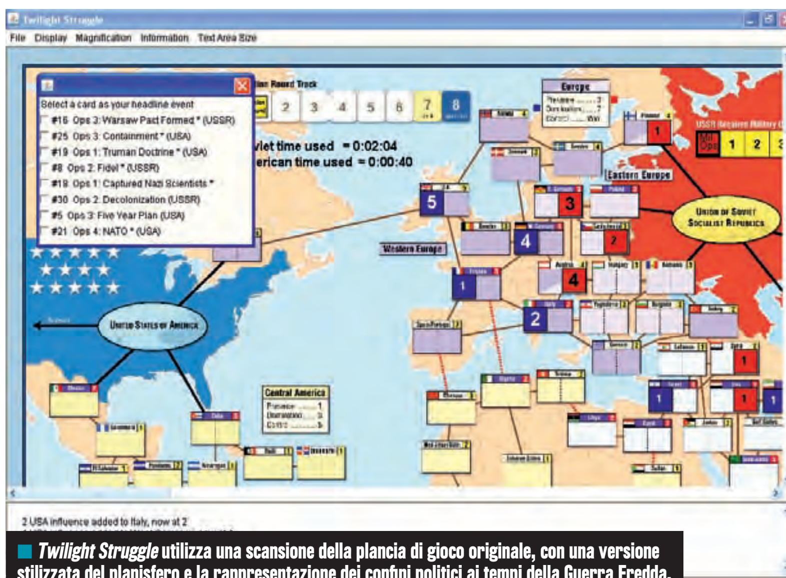
Il gioco che vi presentiamo in questa sede è alla sua quarta e ultima revisione (giugno 2008), maturata dopo una fase di test durata quasi due anni. *Twilight Struggle* è eccellente, ma ha anche un grosso difetto: manca totalmente di una modalità di gioco in solitario. Gli sviluppatori, dopo aver tentato di realizzare un efficiente sistema di Intelligenza Artificiale, si sono arresi alla complessità delle meccaniche di gioco e alla quantità di variabili, proponendo così un'ottima versione per PC, ma limitata alla sola modalità online. E questo, purtroppo, limita fortemente la giocabilità di *Twilight Struggle*. Se, però, riuscite a trovare qualcuno disposto a dare un'occhiata al nutrito regolamento e a provare una partita con voi, vi assicuriamo che non ve ne pentirete.

Paolo Cupola

INSTALLAZIONE

Importante: per giocare a *Twilight Struggle* è necessario avere installato Java Runtime Environment di Sun sul proprio PC. Se non lo avete già fatto, potete scaricarlo da: **http://java.sun.com/javase/downloads/index.jsp** (l'ultima versione è la 6.10)

1. Scaricate i file ts40.zip dal sito: **www.wargameroom.com/downloads.htm** in una cartella a scelta sul vostro PC
2. All'interno della stessa cartella, decomprimete il file
3. Scaricate il regolamento in italiano dal sito BoardGameGeek.com. Eccovi l'indirizzo esatto per il download: **www.boardgamegeek.com/file/info/15794**. Per comodità, scaricate il pdf nella stessa cartella del gioco
4. Ora, potete lanciare il programma: fate un doppio clic su ts.exe. Se avete fatto tutto correttamente, il gioco si avvierà chiedendovi se desiderate iniziare una nuova partita o caricare un salvataggio precedente. Operata la scelta, vi verrà chiesto se fare da "server" o da "client" per il match. Nel caso in cui scegliate di essere "server", vi verrà indicato il vostro indirizzo IP (da comunicare all'avversario per la connessione), altrimenti si aprirà una finestra in cui vi verrà chiesto di indicare l'indirizzo IP del server. A questo punto, la partita può avere inizio. Buon divertimento!



Twilight Struggle utilizza una scansione della plancia di gioco originale, con una versione stilizzata del planisfero e la rappresentazione dei confini politici ai tempi della Guerra Fredda.

VERDETTO



Ottima interfaccia e perfetta gestione delle regole del boardgame originale. Peccato non si possa giocare in solitario.

Il gioco da tavolo



Realizzato nel 2005 da GMT Games, casa di produzione statunitense specializzata in wargame, "Twilight Struggle" rappresenta una piacevole eccezione alla tradizione della società. Il gioco, infatti, non è un wargame in senso stretto, anche se eredita in parte il meccanismo del più celebre "Paths of Glory", dedicato alla prima guerra mondiale. Così come "PoG", infatti, "Twilight Struggle" è essenzialmente un gioco di carte in cui si fa uso anche di segnalini e di una plancia.
Il gioco, per due partecipanti, simula l'intera Guerra Fredda, nell'arco storico che va dal 1945 al 1989.
Tutti i principali eventi che hanno movimentato i 45 anni di lotta "silenziosa" tra le due superpotenze, dai conflitti arabo-israeliani del '48 e del '67, alla guerra del Vietnam, al boicottaggio dei giochi olimpici del 1980, sono stati inseriti con un'accuratezza storica ammirevole. Per questo, forse, il wargame politico di GMT ha avuto tanto successo: dal 2005 a oggi, sono già quattro le ristampe e, nonostante ciò, il gioco è ancora introvabile.
In Italia, i prodotti di GMT non hanno un distributore ufficiale ed è possibile procurarseli mediante qualche negozio specializzato o ordinandoli direttamente al sito dei produttori: www.gmtgames.com. "Twilight Struggle" pur essendo unanimemente riconosciuto come il miglior gioco da tavolo sulla Guerra Fredda mai realizzato, non ha ricevuto alcun premio di particolare prestigio, fatta eccezione per l'International Gamers Award, vinto nel 2006.

Mod per Dominions 3

NUOVI DOMINI

Grazie ai Mod, le battaglie di Dominions 3 possono spostarsi nella Terra di Mezzo, nel mondo di "Warhammer" e oltre!

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** Varie
- **Internet:** http://forum.shrapnelgames.com/

CON la sua incredibile varietà di nazioni, incantesimi e unità militari *Dominions 3* di Illwinter (acquistabile presso www.shrapnelgames.com) è, probabilmente, il più complesso e completo titolo di strategia fantasy oggi sul mercato.

Nuovo materiale viene costantemente aggiunto dagli sviluppatori con un regolare flusso di patch, ma la vera forza del gioco, per quanto riguarda le espansioni, è naturalmente l'architettura "aperta", che favorisce la creazione di Mod di ogni tipo.

La modifica più importante e popolare è il *Conceptual Bilance Mod*, oggi giunto alla versione 1.3. Come il titolo suggerisce, questa espansione effettua una lunga serie di aggiustamenti alle varie nazioni, all'effetto di alcuni incantesimi e a diversi aspetti dell'economia, in modo da garantire un'esperienza più bilanciata. La sua importanza risiede anche nel fatto che alcuni Mod che aggiungono nuove nazioni richiedono *Conceptual Balance* installato.

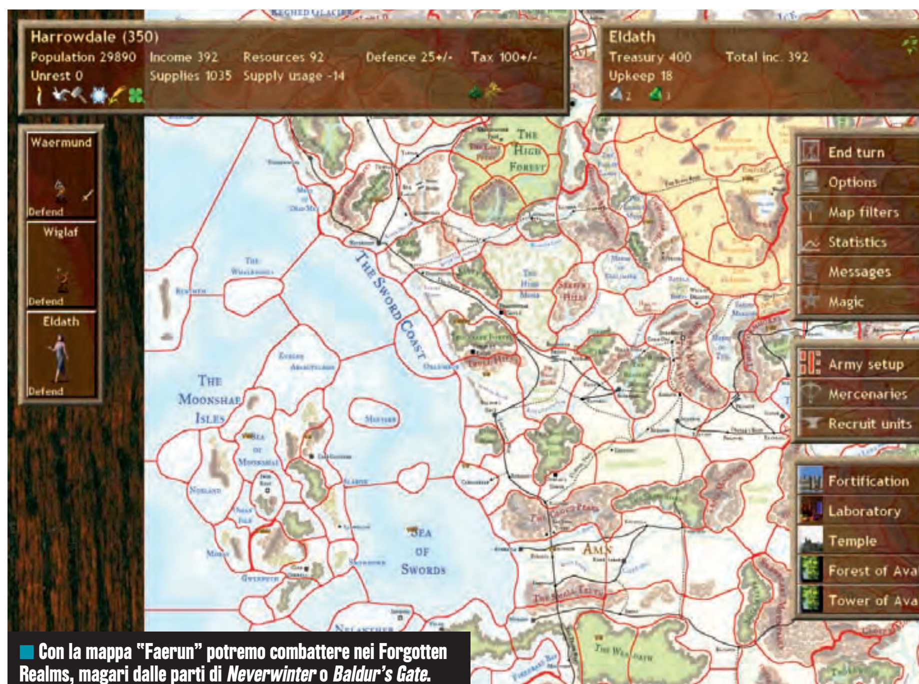
Perché, naturalmente, la varietà e la creatività mostrata dai programmatori nell'inventare le nazioni fantastiche che si scontrano in *Dominions 3* ha stimolato i fan a fare lo stesso. Queste variano da versioni per il gioco di regni famosi della letteratura fantastica (come Rohan da "Il Signore degli Anelli", o numerose nazioni dalle terre di Greyhawk, uno dei mondi creati per il GdR "Dungeons & Dragons") a fazioni ispirate da miti di ogni tipo: crociati angelici (e la controparte: gli "angeli caduti"), popoli di Non Morti governati da re negromanti che dimorano in cripte nel deserto, lugubri civiltà di vampiri, una nazione ispirata ad *Arcanum* (il GdR di Troika Games), una di rocce intelligenti (!), e perfino "alieni" che utilizzano giaccio incantato e controllano forme molto potenti di magia astrale. In sintesi, se qualcosa è vagamente esistito nella storia dell'uomo, nel mito, o in qualche creazione del genere fantasy, è probabile che ci sia anche per *Dominions 3*. Alcune espansioni introducono nuove divinità – gli "avatar" che rappresentano materialmente il giocatore (un aspirante "dio supremo") nel gioco.

L'ultimo aspetto sono le splendide mappe strategiche, alcune fittizie, altre ispirate a terre famose della letteratura fantasy (come l'Era Hyboriana di Conan il Barbaro, i Forgotten Realms e Greyhawk di "D&D" o la Terra di Mezzo de "Il Signore degli Anelli"). Citiamo a parte i Mod che alterano la grafica e il sonoro: graziosi (in particolar modo, la raccolta di interfacce "a tema", che modificano l'aspetto dell'interfaccia utente con colori che ricordano magma, fondali marini, tavoli di legno in stile medievale e altri), ma non indispensabili.

L'unica critica che possiamo muovere è che ad alcune mappe (come quella della Terra di Mezzo) non corrispondono tutte le fazioni appropriate (come Mordor, Gondor, la Contea, eccetera). D'altro canto, in *Dominions 3* non esistono alleanze, anche se è possibile aggirare in parte tale limitazione nelle partite in multiplayer. In definitiva, una delle scene di Mod più fervide della Rete, per un gioco che merita tutta l'attenzione riscossa. GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Installare i Mod per *Dominions 3* è molto semplice. Per scaricarli è sufficiente collegarsi al link **forum.shrapnelgames.com/forumdisplay.php?f=146** dove sono raccolte le liste dei più popolari (ogni Mod è spesso accompagnato da una discussione tra i fan). Le mappe devono essere decompresse nella directory **maps** contenuta nel gioco, mentre i Mod nell'analoga cartelletta **Mod**. Espansioni che alterano grafica e sonoro del gioco, di solito, sono distribuite con istruzioni su come installarle (in inglese). Attivare un Mod è semplicissimo: le mappe appaiono nella lista di quelle disponibili all'inizio di ogni partita, con una descrizione. I Mod, invece, vengono attivati dal pannello delle opzioni. *Dominions 3* è strutturato in modo che i file originali non siano mai sovrascritti, e se si vuole giocare con un Mod (o eliminarlo) basta selezionarlo o rimuovere la selezione da tale pannello.



Con la mappa "Faerun" potremo combattere nei Forgotten Realms, magari dalle parti di *Neverwinter* o *Baldur's Gate*.



Gli esseri usciti dalle "Antiche Tombe dei Re" schierano carri tirati da creature scheletriche, arcieri non morti e sacerdoti specializzati nelle magie di Morte.

VERDETTO



Dominions 3 **vanta una varietà pressoché infinita. I Mod rendono tale longevità ancora più elevata. Certo, con qualche mappa in più...**

Mod per la serie Ultima

ULTIMA CHIAMATA PER GLI AVVENTURIERI?

Gabriele Trovato vi ha preparato un'interessante guida ai Mod dedicati alla leggendaria serie di giochi di ruolo di Lord British: Ultima!



Ultima IX – Redemption
Nonostante gli alberi, nell'insieme l'aspetto del Mod non risulta eccessivamente datato.



Ultima IX – Redemption
Questa dovrebbe essere la capitale, Britannia. Come vedete, mancano ancora i PNG.

Ultima IX – Redemption

- **Sviluppatore:** Titans of Ether
- **Genere:** GdR
- **Percentuale di completamento:** 75%
- **Gioco richiesto:** Morrowind
- **Internet:** http://ultima.cfkasper.de/

La gestazione di *Ultima IX* fu decisamente travagliata: anni di sviluppo, caratterizzati da una serie di conflitti interni tra i designer di Origin e i produttori di Electronic Arts, portarono alla pubblicazione di un prodotto che soffriva, oltre che di una quantità spaventosa di bug e di un motore grafico inefficiente, anche di una certa "trascuratezza" nella trama.

Un gruppo di appassionati della saga concepita da sua maestà Lord British, i Titans of Ether, sono ormai da anni impegnati nel progetto di dare un degno finale alla serie. Più che di un remake, si parla di un vero e proprio *Ultima IX* alternativo, che dovrebbe prendere forma come un Mod di *Morrowind* (e che richiederà anche le due espansioni *Tribunal* e *Bloodmoon* per funzionare). Ha senso pubblicare un Mod per il vecchio *Morrowind*, nel 2009? In effetti, trasferire le modifiche su *Oblivion* sembrerebbe la scelta più ragionevole, ma evidentemente il lavoro è ormai in uno stato troppo avanzato per effettuare un cambio radicale. Il team di sviluppo, infatti, non si è limitato a un semplice adattamento del mondo, ma ha previsto, tra le altre cose, un nuovo sistema di magie e di abilità, una migliore caratterizzazione dei Personaggi Non Giocanti (i cosiddetti PNG) e un ulteriore passo in avanti del motore grafico di *Morrowind*. A detta degli sviluppatori, al completamento manca soltanto l'aggiunta delle quest e poco altro: si tratta più di un lavoro di rifinitura e di test, alla ricerca di possibili bug. Non resta che aspettare fiduciosi la pubblicazione di questo Mod, che potrebbe sancire la definitiva rinascita di *Ultima IX*.

Ultima IX – Infinity Eternal

- **Sviluppatore:** Ethereal Software
- **Genere:** GdR
- **Percentuale di completamento:** 10%
- **Gioco richiesto:** Oblivion
- **Internet:** www.etherealsoftware.com.au/ultima

Insieme a chi sceglie di puntare su *Morrowind*, c'è qualcun altro che prende la direzione opposta. Un ex membro del team di Redemption, infatti, ha avviato i lavori sul remake di *Ultima IX* in modo indipendente, con l'obiettivo di rispettare in gran parte la trama originale e di utilizzare *Oblivion* per dare a quel titolo un motore grafico aggiornato. Una parte del lavoro è stata già portata avanti su *Morrowind*: quindi, prima o poi, sarà necessaria una fase di conversione. Per il momento, gli sviluppatori sembrano concentrati sulla creazione delle aree geografiche su *Oblivion* e questo è tutto (di *Infinity Eternal* è disponibile soltanto un'immagine, che trovate in questa pagina).

A peggiorare l'impressione sullo stato di avanzamento dei lavori (nonostante il progetto sia stato avviato soltanto dal 2007), c'è una serie di caratteristiche promesse che sono a dir poco improbabili. Si parla di un mondo grande 4 volte quello di *Oblivion*, *Serpent Isle* esclusa, popolato da circa 1.000 Personaggi Non Giocanti, che saranno alla base di una trama completamente non lineare e in cui sarà consentito anche impersonare un avatar malvagio. Lo "skill system" (il sistema di abilità), inoltre, sarà rivisto in modo da permettere al giocatore di incontrare nemici anche parecchio superiori al proprio livello. Onestamente, consideriamo queste "straordinarie" caratteristiche come un fattore negativo: i progetti troppo ambiziosi, specie se realizzati per diletto, rischiano di finire cancellati.


Ultima IX – Infinity Eternal
Le Valorian Isles faranno da teatro per il primo demo di *Infinity Eternal*.

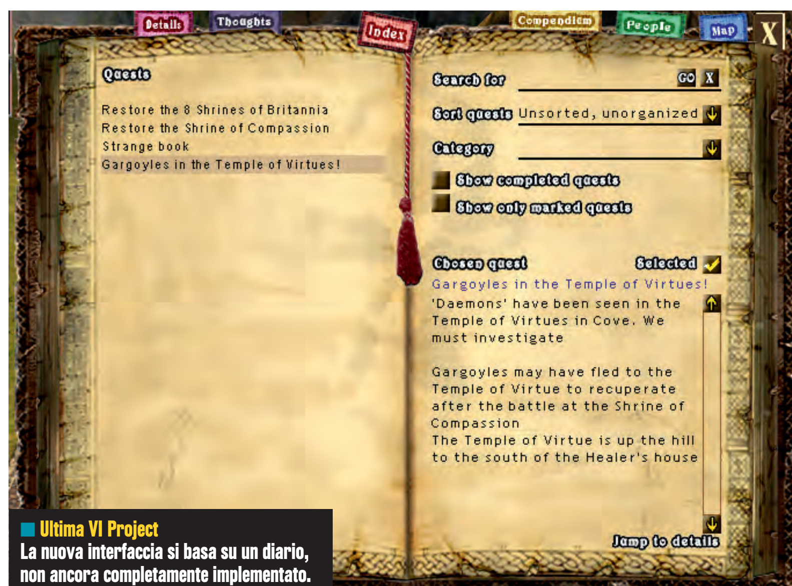

Ultima VI Project
Lo strano moongate rosso che appare nella sequenza introduttiva.

Ultima VI Project

- **Sviluppatore:** Archon
- **Genere:** GdR
- **Percentuale di completamento:** 85%
- **Gioco richiesto:** Dungeon Siege
- **Internet:** http://u6project.com/

Che effetto farebbe vedere un classico come *Ultima VI: Il Falso Profeta* in una veste aggiornata? È quello che hanno pensato i ragazzi del team Archon, che dal 2001 lavorano sul remake di quest'ottimo episodio della saga di *Ultima* utilizzando l'editor di *Dungeon Siege* (a detta loro, superiore a quello di *Neverwinter Nights*, per esempio). La flessibilità nel modificare il sistema di abilità è stato il fattore che ha decretato la scelta del GdR d'azione targato Microsoft (ora un po' datato). Tale flessibilità è necessaria per una riproduzione accurata delle magie e delle armi del mondo di Britannia (per esempio, ritroveremo i reagenti per le magie, come le mandrake root).
La data prevista per il completamento della versione alpha di *Ultima VI Project* era la fine del 2006. Attualmente, non siamo ancora giunti a quel traguardo, ma è stata pubblicata la cosiddetta Milestone 5, che è già giocabile. Ne abbiamo approfittato per provare questo interessante pacchetto della bellezza di quasi 500 MB. Sporadici crash a parte, l'impressione generale che ne abbiamo ricavato è decisamente positiva.
L'introduzione e i menu di gioco sono già stati completati, mentre il comparto sonoro va a ripescare le tracce originali, oltre a proporre del materiale inedito.
Il mondo utilizzato è il solito di *Ultima V: Lazarus*, già recensito su queste pagine un paio di anni fa, e ciò ne garantisce l'accuratezza. Anche quest e dialoghi sono già stati in buona parte realizzati e ci hanno colpito positivamente. Nelle intenzioni del team di sviluppo – precisiamo che si tratta solo di questo – saranno presenti circa 300 PNG, ognuno dei quali programmato per eseguire una routine di azioni giornaliere, mentre la trama verrà arricchita da nuove parti aggiuntive che si rifaranno a *Ultima V*. In quest'ultima versione pubblicata, i giocatori potranno avventurarsi ed esplorare nuove aree di gioco (si parla di Trinsic, Jhelom, Moonglow, New Magincia, Serpent's Hold, Skara Brae, Sutek's Castle, Trinsic). Bug a parte e in attesa di ulteriori modifiche, il divertimento e l'atmosfera magica della serie *Ultima* sono garantiti.

GIOCHI COMPUTER



Ultima VI Project
La nuova interfaccia si basa su un diario, non ancora completamente implementato.


Ultima VI Project

Mod per rFactor

F1 2007 MMG 2.0

La F1 torna su rFactor in grande stile.

- **Sviluppatore:** MMG
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Gioco richiesto:** *rFactor*
- **Percentuale di completamento:** 95%
- **Internet:** www.makmodgroup.com

GIÀ molto apprezzato dai fan del Circus iridato nella sua prima incarnazione, il Mod *F1 2007 MMG 2.0* creato dal team MMG per *rFactor* sta per tornare con una versione totalmente rivista, sempre dedicata alla stagione F1 del 2007.



Di primo acchito, lascia senza dubbio di stucco la qualità grafica raggiunta dai modelli 3D delle vetture, al top della produzione dedicata al simulatore di casa ISI. È al volante, tuttavia, che si noteranno i miglioramenti più significativi, tutti concentrati sulla fisica. Tanto per cominciare, pare che MMG abbia risolto il bug che rendeva di fatto imprevedibile il comportamento delle monoposto sui circuiti più sconnessi. Inoltre, ogni singola scuderia disporrà di reazioni diverse: come nella realtà, le McLaren non si scomporranno sui cordoli, mentre le Ferrari avranno qualche problema in più a mantenersi stabili. Differenze, queste, che faranno la gioia dei piloti virtuali più esigenti. Buone notizie anche dal comparto sonoro, in parte rivisto, e dall'Intelligenza Artificiale degli avversari, meno propensa a svarioni clamorosi. Se *rFactor* staziona ancora sul vostro hard disk, il nuovo Mod di MMG sarà presto un download obbligato.



La Red Bull mette in mostra una qualità realizzativa di prim'ordine.



Ogni vettura avrà reazioni fisiche peculiari.

GIOCHI COMPUTER

Mod per rFactor

PROTOTYPE C

Di mese in mese, l'attesa sembra sempre infinita...

- **Sviluppatore:** Virtua_LM Junior Team
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Gioco richiesto:** *rFactor*
- **Percentuale di completamento:** 75%
- **Internet:** www.virtua-lm.com

SI parla ormai da anni del Mod *Prototype C*, dedicato alle mitiche Gruppo C, conversione più o meno rivista del valido prodotto confezionato a suo tempo da Virtua_LM per *F1 Challenge*.

In questi mesi abbiamo seguito, con interesse misto ad apprensione, il lentissimo progredire del Mod, affidato alle inesperte mani del junior team dei Virtua_LM, tra continui rinvii e nuove infornate di immagini sempre più promettenti. Per chi si fosse perso le puntate precedenti di quella che appare sempre più come una telenovela videoludica, il *Prototype C* è un vero e proprio colosso, comprendente oltre alle auto impegnate nel mondiale Gruppo C, la serie IMSA GTP e il campionato giapponese Sport Prototipi. Le vetture inserite nel Mod coprono un intervallo temporale assai ampio e includono auto leggendarie quali la Jaguar XJR-12, la Sauber C9 e la Porsche 956. La nostra sensazione è che il team di sviluppo abbia messo troppa carne al fuoco, non riuscendo alla fine a gestire in tempi utili tutto il materiale. *Prototype C* è tuttora in lavorazione, ma mancano ormai da mesi notizie fresche sui progressi. I continui messaggi dei fan sui vari forum dedicati alle simulazioni di guida testimoniano, tuttavia, il perdurante interesse per un prodotto dalle grandi potenzialità. Speriamo...


Il parco vetture del Mod *Prototype C* è a dir poco impressionante.



I cockpit, poco dettagliati, sono al momento la parte meno convincente del lavoro di Virtua_LM.

GIOCHI COMPUTER

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

Rigiocato per voi

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Risolti i problemi più gravi, il gioco online decolla, ma quante turbolenze!

- **Casa:** Deep Silver
- **Sviluppatore:** Ascaron Entertainment
- **Distributore:** Koch Media
- **Provato su:** Dic 08, 6½
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 2,4 GHz, 1 GB di RAM, Scheda 3D 256 MB, 20 GB HD, Internet (connessione a Banda Larga – ADSL per il multiplayer)
- **Internet:** www.sacred2.com

COME promesso in sede di recensione (sul numero di dicembre 2008 di GMC), torniamo nel regno di Ancaria per scoprire lo stato di salute della dimensione multiplayer.

Pur promettendo di dare il meglio di sé nell'incontro (e nello scontro) online tra giocatori, *Sacred 2: Fallen Angel*, al momento della distribuzione, imponeva di fatto sessioni solitarie, a causa dei server quotidianamente non in linea per manutenzione. Nel frattempo, gli aggiornamenti hanno (in parte) alleggerito il carico di bug. Tra patch e hotfix più o meno efficaci (alcuni hanno perfino riscontrato maggiori problemi), si è giunti alla versione 2.31.0, indicata come necessaria per il gioco multiplayer da un messaggio che compare non appena si apre la rete online di *Sacred 2*.

Finalmente, a patto di disporre di una connessione a Banda Larga, è possibile creare o partecipare a partite in rete aperta (sui server creati dai giocatori provvisti di IP pubblico: i clienti Fastweb non possono quindi "ospitare", a meno di pagare al proprio provider un extra per il servizio di IP fisso) o chiusa (sui server permanenti di Ascaron). Si può affrontare la campagna principale (formando un gruppo di massimo 5 elementi) o scegliere una modalità libera per esplorare il mondo insieme ad altri giocatori (fino a 16) ed eventualmente sfidarli.

Per quanto siano stati ridotti i tempi d'accesso alla sala d'attesa e il funzionamento della chat ripristinato, non è stato mosso nemmeno un passo per semplificare l'interfaccia del multiplayer, ancora troppo caotica: nella lista degli amici, vengono salvati i nomi dei personaggi e non dei relativi account e per raggiungerli in gioco bisogna identificare il server (ma la voce che dovrebbe indicare quello in cui si trovano gli amici è tagliata a metà: l'informazione è dunque incompleta), nonché selezionarlo in un elenco che si aggiorna di continuo, costringendo a scorrere ripetutamente la lista.

"Per giocare online è necessario aggiornare alla versione 2.31.0"


All'interno di questa caverna (sull'isola di partenza online) ci sono numerosi portali per luoghi lontani.


I giocatori "parcheggiano" le proprie cavalcature nel centro cittadino.

La presenza di nostri connazionali è ancora piuttosto limitata (le ore di punta sono al pomeriggio e in prima serata), ma sono già attivi clan storicamente legati al primo *Sacred* (per esempio i Legit Revolution, che trovate al seguente indirizzo: **http://legitrevolution.forumfree.net**).
A proposito di clan, non potendone fondare di ufficiali, chi vuole essere riconosciuto aggiunge un'estensione al nome del proprio eroe.

Le classi di *Sacred 2* sono nel complesso ben bilanciate, così come gli armamenti; lo scenario corrisponde alla mappa vastissima della campagna single player. Impossibile perdere di vista il proprio gruppo: basta cliccare su un nome con il tasto sinistro del mouse tenendo premuto "Ctrl" per teletrasportarsi alle stesse coordinate.

Rispetto a quando non si riusciva a comunicare né a scambiare oggetti con altri utenti, la situazione è migliorata, ma è inevitabile pensare che la componente online, ormai fondamentale nel genere dei GdR d'azione, sia stata trascurata.
E pensare che avrebbe dovuto rappresentare uno dei cavalli di battaglia di questo seguito.

GIOCHI COMPUTER

RISOLVERE I PROBLEMI DI ANCARIA

Rallentamenti e crash sono ancora frequenti in *Sacred 2*, ma gli aggiornamenti scaricabili dal sito ufficiale (**http://update.sacred2.com**) hanno corretto molteplici bug. Molto utile anche la Sacred 2 – Cleaner Utility (**http://download.ascaron.com/sacred2/support/sacred2cleanerutility.zip**) per svuotare i file temporanei di gioco e agevolare il corretto funzionamento del software.

VERDETTO



***Sacred 2: Fallen Angel* ha quasi raggiunto un equilibrio accettabile, ma le modalità non sono molto innovative e anche i più ottimisti circa future patch si dichiarano delusi.**

GENERE: MMORPG

Rigiocato per voi

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Il Re Conan non ha intenzione di abdicare.

AZIONI E CONSEGUENZE

Nell'aggiornamento di ottobre, il sistema PvP di *Age of Conan* è stato profondamente modificato, grazie al Consequence System. Il tutto ruota attorno a dei punti accumulabili compiendo "atti violenti", come l'uccisione di un giocatore innocente; in questo modo, verrete classificati come criminali, essendo facilmente riconoscibili e, ovviamente, bersaglio di sgradevoli attenzioni. Perpetrando ulteriori uccisioni, raggiungerete lo status di murderer (assassino): le guardie vi attaccheranno e non sarete i benvenuti nelle città. Ci sono accampamenti appositi dove "redimersi" grazie al completamento di alcune missioni, e con PNG di vario tipo. Questo sistema è sicuramente interessante, anche se pone limiti e regole che potrebbero non piacere. Non è la soluzione definitiva, però, per un sistema PvP che necessita di maggiore attenzione e valorizzazione, specialmente per quanto riguarda l'assalto alle fortezze, uno degli aspetti che più hanno attratto i giocatori verso questo titolo.

IL FUTURO

Il futuro di *Age of Conan* sembra ora più definito, grazie alla positiva direzione intrapresa da Funcom. In una recente lettera del nuovo game director Craig Morrison, sono state presentate le prossime tappe dello sviluppo: due nuove istanze (aree di gioco separate dal resto del mondo) dedicate ai personaggi di livello 80, l'apertura di un distretto di Tarantia (Tarantia Commons) con relative missioni, e la tanto promessa versione DirectX 10 del gioco. Non rimane altro che aspettare e confidare nel rispetto della tabella di marcia.



Vagando per Ymir's Pass incontrerete diversi mini-boss da uccidere.



Le novità del recente aggiornamento sono caratterizzate da un filo narrativo solido e interessante.

- **Casa:** Eidos
- **Sviluppatore:** Funcom
- **Provato su:** Ago 08, **9**
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 32 GB HD, Connessione Internet, Windows XP/Vista
- **Internet:** www.ageofconan.com

"Ymir's Pass rappresenta una gradevole sorpresa"

L'ingresso di Conan il Barbaro nel mondo dei MMORPG non è stato dei più facili.

Age of Conan ricevette grande attenzione durante le prime settimane, ma il presentarsi di problemi di stabilità successivi ad aggiornamenti poco felici e il raggiungimento del livello massimo (80) da parte di molti giocatori (i quali si scontrarono conseguentemente con contenuti non sviluppati completamente), fece sorgere un sentimento di disappunto alimentato dalle grandi aspettative riposte in questo titolo.

Sono trascorsi diversi mesi da allora e parte delle novità promesse inizialmente hanno visto la luce. Per quanto riguarda il PvP (giocatore contro giocatore), Funcom ha implementato 10 livelli dedicati tra cui avanzare, con degli specifici set di armature per ogni classe. È ora presente il tanto atteso sistema di "conseguenze", che introduce una meccanica ispirata a quanto visto in altri titoli, in cui un giocatore che si macchia di azioni violente verso i suoi simili guadagna lo status di PK, ovvero "Player Killer" – un assassino, in poche parole. Un'altra promessa mantenuta, anche se con molto (troppo) ritardo, è stata quella riguardante Ymir's Pass. Si tratta di una nuova regione dedicata a giocatori di livello superiore a 50 (precisamente 55-63), necessaria per colmare una delle lacune più vistose di *Age of Conan*: la carenza di missioni in determinate "fasi" di crescita di un personaggio. Quest'area denota un certo impegno da parte di Funcom, specialmente sotto l'aspetto della narrazione. Non appena varcherete una delle entrate per Ymir's Pass (raggiungibile da Field of the Dead, Atzel's Approach ed Eiglophian Mountains, zone familiari a tutti i giocatori che hanno superato il livello 40), verrete accolti da un inquietante urlo, accompagnato da una breve scossa sismica. Un messaggio scritto in prima persona vi descriverà l'accaduto, consigliandovi di far visita al campo più vicino per indagare. Grazie a missioni varie e ben studiate, legate saldamente fra loro da una trama in grado di catturare l'attenzione e generare curiosità, Ymir's Pass rappresenta una gradevole sorpresa; se questo è l'approccio con cui Funcom intende plasmare le future aree di gioco, è decisamente quello giusto. Rimangono, però, ancora diversi problemi, come il bilanciamento del sistema di combattimento (una costante di ogni MMORPG), contenuti da migliorare e ampliare per chi ha raggiunto il massimo livello e un buon sistema di villaggi di gilda e fortezze che necessita di maggior risalto.

Funcom ha tra le mani un titolo dotato di grandi potenzialità, che avrebbe tratto vantaggio da un più lungo periodo di beta test: speriamo che i primi mesi siano un capitolo ormai chiuso e che i prossimi aggiornamenti seguano veloci come quelli pubblicati durante queste settimane.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



Age of Conan **è più stabile e completo rispetto ai mesi passati. La nuova zona è in grado di colmare qualche lacuna, anche se necessita di ulteriori aggiornamenti.**

Cambio di rotta

Il "cambio di rotta" nell'evoluzione di *Age of Conan* è divenuto chiaro quando il produttore e game director Gaute Godager ha deciso di rassegnare le dimissioni da Funcom. Godager è stata una figura chiave durante le numerose presentazioni del gioco e il suo nome era saldamente legato al progetto fin dall'inizio. Craig Morrison, il nuovo game director, ha già dimostrato una certa sicurezza con le recenti lettere ai giocatori e, in particolar modo, con degli aggiornamenti positivi.

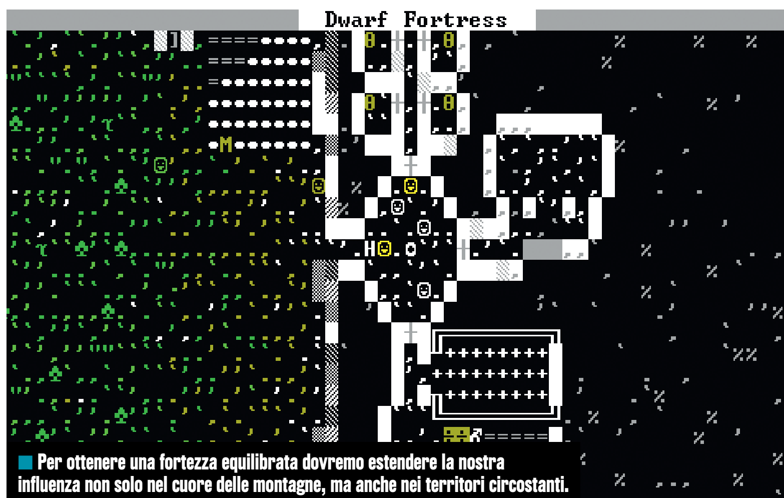
Mondi virtuali

LA FORTEZZA NASCOSTA

Dietro la grafica spartana di Dwarf Fortress *si nasconde un mondo meraviglioso.*



In tempi di guerra tutti possono essere arruolati, anche Nani specializzati in professioni come il falegname o il cuoco.



Per ottenere una fortezza equilibrata dovremo estendere la nostra influenza non solo nel cuore delle montagne, ma anche nei territori circostanti.

UNO sguardo alle immagini in questa pagina potrebbe far pensare che la redazione è improvvisamente impazzita, o che qualche nostalgico ha deciso di ripubblicare un articolo scritto nel 1985.

La verità è ben diversa: *Dwarf Fortress*, un gioco di avventura, costruzione ed espansione fantasy sviluppato e pubblicato da Bay 12 Games, è probabilmente la più elevata espressione del concetto di "Mondo Virtuale" in cui ci siamo mai imbattuti.

Il gioco (che, lo specifichiamo, non è pensato per il multiplayer) ha due modalità. La principale, che dà anche il titolo al programma, ci vede gestire una comunità di Nani impegnata a scavare tra le montagne, arredare e gestire in ogni suo aspetto una fortezza sotterranea dove vivere e prosperare. Pensate alle miniere di Moria de "Il Signore degli Anelli", negli anni tra la fondazione e il loro massimo fulgore, e avrete un'idea di quella che è stata l'ispirazione di *Dwarf Fortress*.

Il giocatore inizia con un gruppo di sette Nani e un ammontare d'oro. Il denaro serve ad addestrare i primi coloni in una varietà di abilità e a comprare l'equipaggiamento necessario per sopravvivere e prosperare. *DF* non considera solo la guerra (contro mostri o avversari di vario tipo): questa, in realtà, è un evento tanto inevitabile quanto sgradito; come responsabili della fortezza dobbiamo infatti preoccuparci del benessere degli abitanti, dello sviluppo economico, del commercio e, in generale, della creazione di un luogo ove altri Nani siano invogliati a trasferirsi, così da aumentare la popolazione e le potenzialità della colonia.

La seconda modalità, "Avventura", consente invece di creare un eroe (appartenente a una delle tre razze disponibili: umano, Nano o Elfo) e, con questi, di esplorare il vasto mondo che ci circonda (la complessità del generatore casuale che lo crea per noi è tale che gli abbiamo dedicato un approfondimento in questa pagina). L'eroe è caratterizzato da una serie iniziale di abilità (che possiamo aumentare spendendo un ammontare prefissato di punti) e fornito di un magro equipaggiamento: una volta iniziata la partita, spetta a noi guidarlo per città, foreste, deserti, montagne e gli altri territori che ci circondano.

Per quanto possa sembrare incredibile, dietro la grafica d'altri tempi con cui Bay 12 Games rappresenta la landa e i suoi abitanti, troveremo una ricchezza di ambientazioni e una libertà d'azione superiore a quella di titoli come *Morrowind* o *Oblivion*. Pur se le quest sono anch'esse generate casualmente, infatti, sono comunque sempre legate in modo logico alla storia e alla miriade di situazioni locali che il "creatore di mondi" di *Dwarf Fortress* ha elaborato per noi. Il risultato, anche in mancanza della mano di uno sceneggiatore, riesce a essere sempre assai verosimile.

Potremmo spendere pagine e pagine a descrivere le meraviglie che attendono l'appassionato di strategici e giochi di ruolo fantasy nei 30 MB scarsi di *Dwarf Fortress*, ma alla fine ci limitiamo al consiglio più semplice: provatelo. Noi ne siamo stati risucchiati. In più, è gratis!



LINGUA E REQUISITI

Dwarf Fortress è solo in inglese, e una conoscenza di questa lingua è indispensabile: il gioco è molto complesso e per gustarlo al meglio è necessario fare riferimento al manuale online.
Il programma gira in una finestra MS-DOS, ma gli sviluppatori hanno aggirato i normali problemi legati a tale operazione: anche sotto Windows XP basterà cliccare due volte sull'eseguibile per far partire il gioco senza problemi. Il sito ufficiale (da cui potete anche scaricare l'ultima versione) è **www.bay12games.com/dwarves/**, mentre una completa "Wiki" è su **www.dwarffortresswiki.net** (troverete, tra le altre cose, numerosi Mod che migliorano la grafica spartana). La comunità francese, invece, si incontra all'indirizzo **www.dwarffortress.fr**. Il gioco è gratuito, ma se volete, potete fare una donazione agli sviluppatori via PayPal.

Mondi senza fine



Il cuore di *Dwarf Fortress* è un generatore di mondi così raffinato, che non ci stupiremmo se un giorno qualche grossa società ne acquistasse i diritti. L'utility crea dapprima masse continentali e oceani verosimili (calcolando il corso dei fiumi e la natura del territorio in base al clima), quindi procede a posizionare sulla mappa gli "elementi culturali". In questa seconda fase vengono simulati i *primi mille anni di storia*, un processo da intendere in senso letterale: eroi e mostri nascono, compiono imprese e muoiono, lasciando leggende e altre eredità (come tesori) che possono essere scoperte ed esplorate. Le nazioni crescono e si evolvono. La vita degli stessi abitanti del mondo, incluse nascite, morti e creazione di alberi familiari, è calcolata dal programma. Il risultato è che, quando si inizia a giocare, si entra a fare parte di un'ambientazione che ha sia un passato pieno di mistero, sia un'evoluzione del presente in parte dinamica e in parte influenzata dalle nostre azioni. Inoltre, il mondo da noi creato non terminerà con la morte di un personaggio (o la fine di una fortezza): possiamo andare avanti a giocare con nuovi protagonisti, visitare le rovine della fortezza caduta (e, magari, cercare di riportarla alla precedente gloria) e perfino scoprire che il nostro personaggio precedente è diventato egli stesso un eroe leggendario, di cui la gente parla.

esplora e GIOCA



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina.
Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD.
Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

RTS

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT 3

La Grande Madre Russia chiama all'appello tutti i suoi soldati.

VERSIONE

dimostrativa per il nuovo capitolo dello strategico in tempo reale di Electronic Arts.

Il demo proposto offre di provare le tre sezioni del tutorial di addestramento (comandi base, unità e abilità, cooperazione con un secondo comandante) e due missioni della campagna per singolo giocatore. Potrete decidere se schierarvi dalla parte degli Alleati o delle forze sovietiche: in base all'allineamento scelto, affronterete due missioni diverse, ma dal medesimo livello di difficoltà (media). I filosovietici si cimenteranno nella missione Karna 45 – Circus of Treachery, tutti gli altri, invece, scenderanno in campo nella mappa Heidelberg – The Famous Liberation. Non appena sarà stato scompattato il file di installazione, apparirà una schermata da cui proseguire con la procedura o visualizzare il file readme e altre opzioni. Cliccate su Install, accettate i due contratti di licenza proposti e, se necessario, modificate il percorso di installazione del demo cliccando su Change. Per visualizzare lo spazio su disco fisso necessario e quello disponibile sul vostro PC, invece, usate l'opzione Disk Space Requirements, disponibile in basso a sinistra.







COMANDI PRINCIPALI
Le truppe possono essere comandate direttamente con il mouse.

Poiché il demo non creerà automaticamente un collegamento sul desktop, dovrete avviarlo cliccando sul file **RA3 DEMO** presente nella cartella **C:\Program Files\Electronic Arts\Red Alert 3 Demo**. Il demo tenterà di connettersi a Internet all'avvio, pertanto sarà necessario impostare il firewall per consentire l'accesso.



Sia che decidiate di stare dalla parte dei Russi o da quella degli Alleati, avrete modo di effettuare i briefing con una graziosa fanciulla.

Casa: **EA**
Requisiti: **CPU 2.2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, Direct X 9.0c, Windows XP/Vista**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce Installazione applicazioni, scorrete l'elenco fino a trovare **Command & Conquer™ Red Alert™ 3 Demo**, e cliccate sul pulsante Rimuovi per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Gioco di guida

MOTOGP 08

Chi salirà sul podio del motomondiale virtuale del 2008?

DOPO la pubblicazione su console da salotto, fa capolino su PC *MotoGP 08*.

L'unica modalità di gioco disponibile è la Gara veloce, da correre vestendo i panni di uno dei due campioni proposti: lo spagnolo Daniel Pedrosa e l'americano Nicky Haiden, entrambi in sella alla propria Honda.
Le uniche altre opzioni che è possibile impostare in questa versione demo riguardano la competitività degli avversari, da scegliere fra quattro livelli di difficoltà (da facile a campione), il modello di guida (arcade, avanzato e simulazione) e il cambio automatico o manuale. Il circuito su cui si volgerà la corsa è quello del Mugello, dove si è in gara per la vittoria del Gran Premio di Italia Alice. Riuscirete a eguagliare, o persino superare, il record sul giro di Gibernau?
Per installare il demo, scompattate il file in una cartella sull'hard disk, poi avviate la procedura di installazione cliccando sul file setup e scegliete una delle cinque lingue disponibili (fra cui l'italiano). Accettate il contratto di licenza, inserite i dati richiesti nella schermata successiva (vanno benissimo due nomi o nick casuali). Installate le DirectX quando richiesto dal programma.
Una volta avviato il demo, apparirà una schermata di configurazione da cui impostare la lingua preferita, le preferenze audio/video e verificare la presenza di aggiornamenti per il software (cliccando sull'apposito pulsante Aggiornamenti a patto di essere connessi a Internet).

COMANDI PRINCIPALI
A – Accelerare
Z – Freno anteriore
Spazio – Freno posteriore
S – Marcia su
X – Marcia giù
C – Visuale

Casa: Capcom
Requisiti: CPU 2.4 Ghz, 1 GB di RAM, Scheda Video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Capcom\MotoGP 08 Demo\Disinstalla** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione accettando la rimozione di tutti i componenti.



Nel demo, la gara prevede un solo giro di pista sui cinque chilometri del circuito del Mugello.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Quattro giochi shareware da provare, ciascuno per un tempo limite di un'ora. Come sempre, ce n'è per tutti i gusti: un classico gioco di piattaforme, un immancabile puzzle game simile a *Zuma* e l'ennesimo capitolo della serie *Diner Dash*. Il tutto accompagnato da un'avventura archeologica che, pennello e scalpello alla mano, vi sfiderà a scovare ogni tipo di oggetti.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC.
Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



La sezione Mod, questo mese, è particolarmente variegata e regala il manuale della *Season One* di *Sam & Max* in formato pdf, oltre alle imperdibili patch per trasformare la vostra copia di *The Witcher* nell'ottima *Enhanced Edition*. Dulcis in fundo, troverete anche la soluzione di *Fallout 3* e un utile file di configurazione per giocare a *Left 4 Dead* in split screen.



Questo mese, la sezione dedicata ai video propone un filmato della nuova espansione de *Il Signore degli Anelli Online*. L'ambientazione proposta è quella delle miniere di Moria, riprodotte nel gioco in tutto il loro inquietante splendore, e propone anche due nuove classi: Rune-Keeper e Warden.



Sparatutto spaziale
DARK HORIZON

Inseguimenti e battaglie nello spazio profondo.



SEGUITO di *Tarr Chronicles*, lo sparatutto spaziale Dark Horizon si propone in questa versione dimostrativa in inglese che consente di provare il tutorial e affrontare alcune missioni a bordo della navetta Talon C 34, scegliendo fra uno dei tre livelli di difficoltà disponibili.

Il gioco è composto da una serie di missioni single player che vi vedranno impegnati ad avere la meglio sulle astronavi nemiche, soggiogate dall'influsso del cosiddetto Mirk. Per maggiori dettagli sulla missione e sull'universo futuristico in un cui si svolge *Dark Horizon*, prima di ogni missione potrete consultare una sorta di enciclopedia virtuale, accedendovi dalla cabina di comando dell'astronave. *Dark Horizon* sarà senz'altro capace di solleticare (senza troppe pretese) la curiosità di tutti gli appassionati di sparatutto ambientati nello spazio. L'installazione del demo richiede una notevole quantità di spazio libero su hard disk: almeno 2,3 GB. Una volta completata la procedura, all'avvio del demo apparirà una schermata di configurazione da cui impostare alcune opzioni grafiche.

COMANDI PRINCIPALI
MOUSE – Visuale
TAST DX MOUSE – Fuoco primario
TAST SIN MOUSE – Fuoco secondario
W – Accelerare
S – Decelerare

Casa: Paradox Interactive
Requisiti: CPU 2.4 GHz, 128 MB di RAM, Scheda video 64 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Paradox Interactive\Dark Horizon Demo\Uninstall Dark Horizon Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.



Avventura grafica
A VAMPYRE STORY

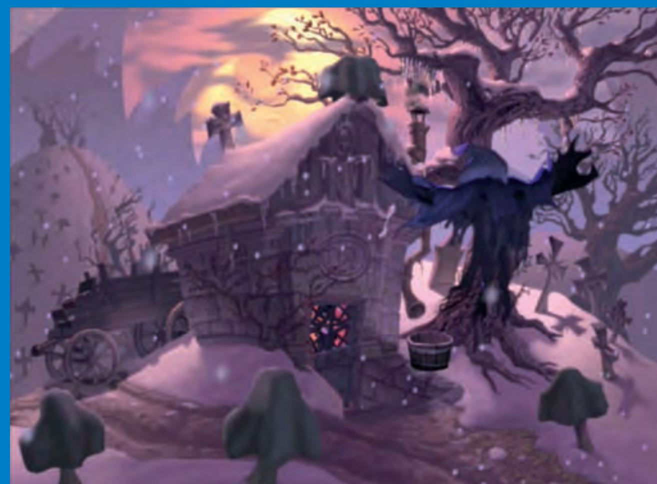
Una nuova avventura grafica dai contorni vampireschi.

GLI appassionati del "punta e clicca" vecchio stile troveranno pane per i propri denti con *A Vampyre Story*, un'ironica avventura grafica che ha come protagonista una bella vampira.

Il gioco è stato realizzato da alcuni ex dipendenti di LucasArts, lo stesso team che ha lavorato sulla celeberrima serie *Monkey Island*, ma le ambientazioni e lo stile grafico ricordano da vicino un altro capolavoro del genere: *Grim Fandango*. In questa porzione di gioco proposta dovrete aiutare l'affascinante protagonista Mona de Lafitte e il suo fido pipistrello Froderick a ritrovare la tomba della donna. Scompattate il file in una cartella sull'hard disk, poi avviate la procedura di installazione cliccando sul file A Vampyre Story Demo. Accettate il contratto, assicuratevi di possedere 484 MB di spazio libero su hard disk e scegliete la lingua preferita fra inglese e tedesco. Per completare la procedura, dovrete accettare anche l'installazione delle DirectX: troverete la recensione a pagina 88.

COMANDI PRINCIPALI
Come ogni avventura grafica vecchio stile che si rispetti, il gioco fa uso soltanto del mouse.

Casa: Crimson Cow
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda Video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista





NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\A Vampyre Story Demo\Uninstall A Vampyre Story Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Gli altri demo

SBCG FOR ATTRACTIVE PEOPLE: DANGERESQUE 3

Genere: Avventura grafica
Casa: Telltale Games
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista

Quarto episodio per *Strong Bad*, la serie di avventure grafiche targata Telltale Games. Una volta avviato il programma di installazione del demo, vi troverete di fronte a una schermata atipica, che vi chiederà se desiderate installare le DirectX più recenti (a patto di essere collegati a Internet) o no. Se non siete sicuri al 100% della scelta, è preferibile optare per la prima opzione e permettere la ricerca e l'installazione delle DirectX. Installate infine il gioco, che richiede 217 MB di spazio libero su HD. Il demo tenterà di connettersi a Internet all'avvio, pertanto sarà necessario impostare il firewall per consentire l'accesso.

FIFA MANAGER 09

Genere: Gestionale calcistico
Casa: EA
Requisiti: CPU 2.6 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Demo giocabile per il manageriale di calcio firmato EA, che consente di provare tre mesi di gioco virtuale con le prime divisioni di sei Paesi. Selezionate la lingua preferita fra le sei disponibili (italiano compreso) e avviate l'installazione verificando dall'apposita schermata la presenza di 1,4 GB liberi sull'hard disk in cui verrà installato il demo. Accettate l'installazione delle DirectX. Poiché il demo non creerà automaticamente un collegamento sul desktop, dovrete avviarlo cliccando sul file **Manager09Demo** presente nella cartella **C:\Program Files\EA SPORTS\FIFA Manager 09 Demo.** I salvataggi del demo sono compatibili con il gioco completo.

DYNASTY WARRIORS 6

Genere: Azione
Casa: Koei
Requisiti: CPU 1.6 GHz, 1 GB di RAM, Scheda Video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Sesto episodio del gioco d'azione ambientato nell'antica Cina, nel periodo detto dei Tre Regni. Il demo consentirà di provare la modalità libera e di partecipare allo scontro fra le armate di Sun Ce e quelle di Cao Cao: prima di dare il via alla battaglia, potrete visualizzare una nutrita schiera di opzioni, fra cui gli obiettivi, le posizioni sul campo di battaglia e così via. Nella terra del Sol Levante, la serie *Dynasty Warriors* ha incontrato un enorme successo, al punto da dare vita a una numerosa serie di episodi e spin off.

Mod e Add On

SOLUZIONE FALLOUT 3

Se siete rimasti bloccati nell'inferno nucleare confezionato da Bethesda, ecco venire in vostro aiuto la soluzione del gioco *Fallout 3* preparata dagli esperti di GMC, in pratico formato PDF.

EDITION

In occasione della pubblicazione della versione "migliorata" di *The Witcher* (che contiene nuovi personaggi, dialoghi e offre giocabilità, grafica e tempi di caricamento più efficienti), Atari fornisce una patch di aggiornamento a tutti gli utenti che hanno acquistato il gioco originale. All'interno della cartella troverete due file: copiate quello adatto alla vostra versione del gioco sull'hard disk (uno per l'edizione in lingua italiana, uno per quella in inglese) e avviate l'installazione.

LEFT 4 DEAD IN SPLIT SCREEN

File in formato .cfg che permette di giocare *Left 4 Dead* in split screen. Per installarlo, leggete le pagine della rubrica Schermo Blu di questo numero, in cui il nostro Quedex fornisce tutti i dettagli del caso.

MANUALE DI SAM & MAX: SEASON ONE

Il manuale in italiano, e in formato PDF, della prima stagione a episodi delle avventure di *Sam & Max*.

G DATA ANTIVIRUS

All'interno della sezione Utility del DVD, troverete uno dei migliori programmi di sicurezza disponibili sul mercato, il G DATA AntiVirus, in versione prova per 90 giorni.

Driver

AMD/ATI Catalyst 8.9

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.10
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.41
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.91
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

Irfanview V4.10
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.33
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_2007_new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 10.0 Sr-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Patch

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR PATCH V1.1

Primo aggiornamento ufficiale per il quinto capitolo della fortunata serie militare di Activision/Blizzard, ambientato nuovamente durante la Seconda Guerra Mondiale. La patch abilita i Mod nelle modalità coop, single player e multiplayer, migliora il supporto per la tecnologia SLI, bilancia armi e respawn, e corregge alcuni bug minori.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009 V1.20

Nuova patch per la simulazione calcistica di Konami, che aggiunge le opzioni Upload e Theatre of Legends alla Legend Lobby; e l'opzione Download al menu di impostazioni (per accedere ai contenuti scaricabili).

FIFA 09 PATCH #2

Un utilissimo aggiornamento che farà la gioia di tutti coloro i quali devono disinstallare il gioco e vogliono recuperare una delle cinque autorizzazioni di installazione disponibili.

FALLOUT 3 PATCH V1.0.0.15 (ITA)

Prima patch ufficiale per le edizioni in lingua italiana di *Fallout 3*, che risolve i crash occasionali che si verificano uscendo dal gioco o usando la combinazione di tasti ALT+TAB.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 PATCH V1.04

Aggiornamento ufficiale per le edizioni in lingua italiana del nuovo RTS di Electronic Arts, che risolve alcuni problemi minori relativi all'online (statistiche giocatore ed elenco dei nomi in ordine alfabetico nella lobby).

FOOTBALL MANAGER 2009 PATCH V9.1.0

Nuova patch per il manageriale calcistico di Sports Interactive, che si occupa di porre rimedio ad alcuni noti problemi di compatibilità che affliggono il gioco.


PRO EVOLUTION SOCCER 2009


CALL OF DUTY: WORLD AT WAR PATCH

Shareware

ALEX GORDON



Gioco di piattaforme vecchio stile a due dimensioni e a scorrimento laterale. Vestirete i panni del cercatore di tesori Alex Gordon e lo accompagnerete alla ricerca di antichi e preziosi artefatti, lungo numerosi e coloratissimi livelli che lo porteranno in giro per il mondo. Come sempre, avrete a disposizione sessanta minuti di tempo per provare il gioco.

DINER DASH: FLO THROUGH TIME



La nonna di Flo ha costruito una macchina del tempo che ha catapultato la nipotina in un esaltante viaggio fra le ere, in cui dovrà dimostrare le proprie abilità nel servire ai tavoli. Gli scenari del gioco sono tutti "a tema" e tramite la sezione Flo's Closet potrete anche decidere l'abbigliamento della protagonista, spulciando fra i capi presenti nel suo guardaroba.

NATIONAL GEOGRAPHIC GAMES HEROD'S LOST TOMB



Gioco realizzato con la collaborazione del National Geographic, che metterà alla prova la vostra vista nella scoperta di vari oggetti, elencati in un'apposita lista. Alcuni elementi andranno scovati usando gli strumenti da archeologo (per esempio, il pennello con cui togliere la polvere e svelare gli artefatti). Il gioco è in inglese, ma è accessibile anche ai non anglofoni, poiché per ogni oggetto da cercare è disponibile un'immagine.

LUXOR: QUEST FOR THE AFTERLIFE



Un puzzle game in stile *Zuma*, con un serpentone di sfere colorate che si dirige inesorabile verso la fine di un percorso contorto. L'unico modo per fermarle ed evitare il Game Over consiste nel lanciare altre sfere, in modo da formare gruppi di tre o più palline uguali e farle, così esplodere. Tenete d'occhio potenziamenti e bonus, utili per portare a termine il compito con maggiore facilità.

Video

Il Signore degli Anelli Online: Le Miniere di Moria



I più strampalati detective della storia dei videogiochi tornano a farci ridere a più non posso.

SAM & MAX SEASON ONE

Come giocare

Per giocare a *Sam & Max Season One* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Sam & Max Season One**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > JoWood > Sam and Max – Season One > Sam and Max – Season One**.

Il manuale



Troverete il manuale in italiano di *Sam & Max Season One* all'interno del DVD demo allegato a GMC, nella cartella **Dati\Mod\Sam Max.** Si tratta di un file in PDF che potrà essere consultato grazie al programma Adobe Acrobat Reader, presente nella sezione Utility del DVD demo.

In italiano

Sam & Max Season One è in italiano per quanto riguarda tutti i testi a schermo e il manuale. I dialoghi rimangono in inglese, ma sono comunque interamente sottotitolati nella nostra lingua. Chi ha una buona padronanza della lingua d'Albione non mancherà di gustare i deliziosi e abbondanti giochi di parole regalati dall'audio in versione originale.

GLI Anni '90 hanno rappresentato l'età dell'oro per le avventure grafiche. Gli indiscussi regnanti in questo particolare panorama videoludico erano i ragazzi di LucasArts, che, con le loro trame infarcite di ironia ed enigmi intelligenti, avevano conquistato il pubblico dei videogiocatori.

Uno dei titoli più acclamati era quello che vedeva protagonisti due personaggi nati dalla fervida fantasia di Steve Purcell. Il geniale disegnatore e autore di fumetti aveva infatti dato vita a una coppia di allucinati detective: Sam, un bonario cane poliziotto e Max, un coniglio folle, impegnati nella risoluzione di casi polizieschi spassosi e un po' deliranti.

Sam & Max Hit the Road ha scritto una gloriosa pagina nell'albo delle avventure grafiche, ma rischiava di rimanere un ricordo, almeno fino a quando TellTale Games non ha deciso di rispolverare il bizzarro duo, confezionando una serie di mini-avventure, una più divertente dell'altra.

In *Sam & Max Season One* sono raccolti tutti e sei gli episodi che compongono la prima stagione di questo ritorno in grande spolvero: *Culture Shock*; *Situation Comedy*; *The Mole, The Mob and The Meatball*; *Abe Lincoln Must Die*; *Reality 2.0* e *Bright Side of the Moon*. Si tratta di avventure davvero ben riuscite, caratterizzate da una vena comica assolutamente unica. I dialoghi, le situazioni e anche i personaggi che incontrerete saranno sempre sopra le righe, capaci di regalare ore e ore di divertimento. La struttura di gioco è abbastanza classica. Tutto ruota attorno alla risoluzione dei numerosi enigmi presentati, ovvero prove che richiederanno una buona dose di ragionamento e un po' di fantasia per essere risolte. Fortunatamente, potrete ricevere degli utili suggerimenti, magari celati tra una battuta e l'altra, dialogando con i personaggi presenti. Come da tradizione, inoltre, l'intero gioco viene gestito con il mouse: dall'interazione con l'ambiente circostante, alla scelta degli argomenti di conversazione.

Pur con le debite differenze tra un episodio e l'altro (per esempio nel quinto ci saranno alcuni elementi platform e combattimenti in stile GdR), il fulcro della *Season One* rimane il medesimo. Si parte dall'ambientazione principale, la strada in cui è situato l'ufficio della coppia di detective, e si dovrà raggiungere quella specifica dell'episodio, a bordo della mitica DeSoto.

Lo stile grafico è azzeccato in pieno, con animazioni perfette e ambientazioni tridimensionali colorate e molto varie. La migliore qualità di *Sam & Max Season One*, comunque, rimane lo spirito scanzonato e ironico che caratterizzava le avventure grafiche degli anni d'oro della Lucas, una qualità che saprà catturare chi muove i primi passi in questo blasonato genere videoludico, così come gli appassionati di lunga data.

GIOCHI COMPUTER



Nel quarto episodio, dovrete addirittura concorrere per la presidenza degli Stati Uniti d'America.



La Mafia dei giocattoli è un'organizzazione ramificata e molto potente.

Installazione di Sam & Max Season One



Per installare *Sam & Max Season One* dovrete inserire il DVD del gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **setup_italian** (in questo caso, non dovrete scegliere la lingua di gioco). A questo punto, cliccate su **Avanti** per due volte e scegliete la cartella in cui installare la *Season One* (quella predefinita è **C:\Programmi\JoWood\Sam and Max - Season One** o **C:\Program Files\JoWood\Sam and Max - Season One** se usate Windows Vista). In seguito, selezionate **Avanti** per 3 volte, così da dare il via al processo di copia dei file. Al termine dell'installazione, fate clic su **Fine**.





Disinstallazione di Sam & Max Season One

Per disinstallare *Sam & Max Season One* dal vostro PC, basta seguire il percorso **Start > Programmi > JoWood > Sam & Max – Season One > Desinstallare**. A questo punto, spuntate l'opzione **Automatica**, cliccate su **Avanti** e su **Fine** per dare il via al processo di eliminazione dei file.



Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Sam & Max Season One* è costituito da un processore a 800 MHz, 256 MB RAM, una scheda 3D 32 MB con supporto Transform & Lighting, una scheda audio 16 bit compatibile con DirectX, un lettore DVD-ROM e 1,5 GB di spazio su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 1,5 GHz, 512 MB RAM e una scheda 3D 64 MB con supporto Transform & Lighting. I sistemi operativi supportati sono Windows XP e Vista.



■ All'interno di questo quartiere si trovano: l'ufficio dei due detective, il negozio di Bosco e quello di Sybil.



■ Nel secondo episodio, Sam e Max dovranno recitare in una famosa sit-com.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

Esplorate: per riuscire a risolvere i numerosi enigmi di *Sam & Max Season One* dovrete dimostrare delle ottime capacità di osservazione, indispensabili per cogliere tutti gli indizi presentati. Proprio per questa ragione è fondamentale esplorare con attenzione l'ambiente circostante.
Meglio una domanda in più: come in ogni avventura grafica che si rispetti, parlare con i numerosi personaggi del gioco rappresenta un ottimo modo per recuperare informazioni. Durante i dialoghi, potrete scegliere l'argomento di conversazione e le risposte da dare al vostro interlocutore. È sempre meglio approfondire ogni argomento, anche il più banale. A volte, potreste ricevere degli utili suggerimenti.
Non correte: un'avventura grafica punta e clicca è come un buon libro. Non abbiate fretta. Non cercate di completare i 6 episodi nel minor tempo possibile, ricorrendo magari alle soluzioni su Internet. Meglio farsi trascinare dal ritmo di gioco, soffermandosi a ragionare attentamente su ognuno degli enigmi presentati. Si tratta, infatti, di sfide stimolanti e impegnative. Proprio per questa ragione, è necessaria una buona dose di arguzia per venirne a capo.
Salvate: anche se il gioco è dotato di un buon sistema di autosalvataggio, che registrerà i vostri progressi ogni qualvolta riuscirete a risolvere un particolare enigma, è comunque possibile salvare manualmente la partita. Per farlo basta premere **Esc**.



Giocare a Sam & Max Season One

In *Sam & Max Season One* troverete tutti e sei gli episodi che compongono la prima stagione delle nuove indagini dei due bizzarri detective nati dalla matita di Steve Purcell: Sam, un grosso cane con un innato senso delle giustizia, e Max, un coniglio bianco totalmente folle. In loro compagnia dovrete fare luce su alcuni misteri collegati tra loro. Per avviare una partita, basta fare doppio clic sull'icona presente sul desktop. Una volta fatto dovrete solo scegliere quale dei sei episodi affrontare per primo. Vi consigliamo di giocarli in sequenza. Solo in questo modo potrete capire fino in fondo gli intrecci della trama e cogliere tutte le battute.

Interfaccia di gioco



L'interfaccia di gioco di *Sam e Max Season One* è molto semplice. Si tratta, infatti, di un'avventura grafica punta e clicca, in cui tutto viene gestito con il mouse:

1. Puntatore: questa freccia indica il puntatore del mouse. Grazie a esso potrete esplorare l'ambiente circostante, raccogliere gli oggetti, interagire con i personaggi di gioco e compiere le azioni.

2. Inventario: all'interno dell'inventario trovano posto tutti gli oggetti che verranno raccolti durante l'avventura. Non preoccupatevi, però: non vi porterete dietro vagonate di roba come accadeva in *Monkey Island. Nella maggioranza dei casi, nell'inventario ci saranno 3 o 4 oggetti per volta.*

3. Sam: questo simpatico cagnone è un poliziotto determinato e dotato di un grande senso dell'umorismo, che gli permette di rispondere sempre a tono al suo interlocutore. Si veste con abiti un po' sformati, ma sa brandire con abilità la sua enorme pistola.

4. Max: Max è un vero e proprio spasso. Piccolo, manesco e sarcastico, questo improbabile detective rappresenta una perfetta spalla per il più serioso Sam. Durante l'avventura verrà addirittura eletto presidente.

5. Personaggi: i 6 episodi presentati in *Sam & Max Season One* sono collegati tra loro. Proprio per questa ragione, molti dei personaggi saranno presenti in più avventure.

6. Menu principale: facendo clic sul pulsante a forma di ingranaggio potrete richiamare il menu principale che vi permetterà di salvare/caricare la partita, modificare le opzioni di gioco e uscire.

Un giretto in auto

Durante le indagini, potrà capitare di doversi spostare tra un quartiere e l'altro, oppure di dare la caccia a pericolosi malviventi a bordo dell'indistruttibile DeSoto. Si tratta della mitica auto decappottabile appartenente ai detective Sam & Max. Guidarla è molto semplice. Per cambiare direzione, basterà cliccare con il tasto sinistro del mouse nella direzione in cui si desidera girare. Sarà anche possibile utilizzare la propria pistola, sparando contro le macchine lungo la strada o contro i malviventi, suonare il clacson e intimare l'alt alle auto di passaggio. Oltre a spostarsi, la vettura può servire per racimolare qualche spicciolo. Se, per esempio, vi metterete in coda a una macchina, sparerete ai suoi fanali posteriori e intimerete l'alt, potrete multare l'automobilista per aver guidato con i fanali rotti.



I primi 5 minuti di gioco

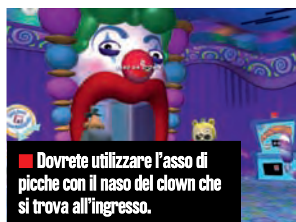
Sam & Max Season One è un'avventura grafica che metterà a dura prova le vostre abilità deduttive. Spesso, occorreranno fantasia e ragionamento per venire a capo degli enigmi proposti. Proprio per questa ragione, abbiamo deciso di darvi un piccolo aiuto:


Dovrete utilizzare la pistola per bucare il formaggio.

Episode 1: Culture Shock
Tutto ha inizio nell'ufficio dei due investigatori. Il telefono sta squillando, ma Max non può rispondere perché Jimmy Due-Denti, il topo che vive in una tana nel muro, l'ha rubato con l'intenzione di chiedere in cambio del formaggio svizzero. Aprite la porta dello sgabuzzino che si trova sul lato destro dello schermo. Lì troverete le scorte di formaggio di Max. Selezionate la pistola dall'inventario e utilizzatela per sparare al formaggio. Quando ci saranno abbastanza buchi, raccoglietene un pezzo e mettetelo di fronte alla tana di Jimmy. Il malefico roditore non sarà ancora soddisfatto e avanzerà altre richieste. Continuate a minacciarlo fino a quando non vi dirà di avere mal di testa. Impertsonando Sam, chiedetegli come poter alleviare il suo dolore e il topo, per tutta risposta, vi informerà di soffrire di vertigini. Passate il testimone della conversazione a Max e minacciate Jimmy di appenderlo fuori dalla finestra. A questo punto, il dispettoso ratto vi restituirà il telefono.


Sparate a lato della macchina di Jimmy, per fargli cambiare direzione.

Episode 2: Situation Comedy
Una volta terminata la scena iniziale, scendete in strada e recatevi al negozio di Bosco. Provate a prendere la bomboletta di schiuma da barba che si trova sul bancone. Jimmy Due-Denti ve la soffierà da sotto il naso. Uscite dal negozio, recatevi alla vostra vettura e inseguite i ladri. In auto, tirate fuori la pistola e sparate ai lati del veicolo guidato dai topi, così da modificarne la direzione. Il vostro obiettivo è quello di farli cadere nel tombino aperto, che si trova proprio nel bel mezzo della strada. Quando ci sarete riusciti, raccogliete la bomboletta e recatevi agli studi televisivi.


Dovrete utilizzare l'asso di picche con il naso del clown che si trova all'ingresso.

Episode 3: The Mole, The Mob and The Meatball
Per prima cosa, raccogliete l'asso di picche che si trova vicino alla tana di Jimmy Due-Denti. Uscite dall'ufficio e utilizzate la DeSoto per recarvi al casinò. Una volta all'interno, parlate con il buttafuori all'ingresso, il quale vi regalerà un po' di gettoni da spendere. Utilizzatene uno per avviare il gioco di tiro al bersaglio che si trova nelle vicinanze. Dovrete segnare almeno 20 centri per guadagnare un magnete, che vi servirà più avanti. A questo punto, utilizzate la carta da gioco sul naso del pagliaccio che si trova sopra l'ingresso e dirigetevi al tavolo da poker per sfidare Leonard e vincere il suo gruzzolo.


Di fianco all'entrata della Casa Bianca c'è un telefono.

Episode 4: Abe Lincoln Must Die
Inizierete all'interno del giardino della Casa Bianca. Per prima cosa, parlate con il buttafuori. Questi vi negherà l'accesso. Esaminate il telefono che si trova immediatamente a destra dell'entrata del palazzo e ritornate all'ufficio con la DeSodo. Utilizzate il vostro telefono per chiamare la Casa Bianca, in modo che il buttafuori lasci la propria postazione per rispondere alla chiamata. Tornare sui vostri passi ed entrate tranquillamente dall'ingresso principale dell'edificio.


Fate clic su Jimmy non appena si gira, per spingerlo dentro il suo cannone.

Episode 5: Reality 2.0
Uscite dall'ufficio e recatevi nel negozio di Bosco. Parlate con Jimmy Due-Denti e provate a prendere il suo cannone. Vi sparerà immediatamente, ma poi vi volterà le spalle per ricaricare l'arma. È il momento di cliccare sul malefico topolino in modo da farlo incastrare all'interno del cannone. Uscite dal negozio e dirigetevi da Sybil. Al termine della spassosa sequenza d'intermezzo, utilizzate il cannone per sparare alla dottoressa.


Mettete l'unicorno a scaldare dentro il microonde.

Episode 6: Bright Side of the Moon
Questo episodio comincia direttamente sulla superficie lunare. Entrate nel negozio di souvenir, cliccate sul cucchiaio piegato e, quando l'avrete raccolto da terra, datelo direttamente a Max. A questo punto, parlate con Superball, la guardia vestita di bianco. Quest'ultimo vi consegnerà un unicorno. Prendetelo e portatelo nel negozio di Bosco. Qui, infilatelo all'interno del forno a microonde per far colorare di rosso il corno.

La pistola

Sam e Max sono due poliziotti freelance che si trovano spesso a indagare su spinose questioni apparentemente irrisolvibili. Come tutti i tutori dell'ordine che si rispettino, questi personaggi sono armati. Non preoccupatevi, però, il tono del gioco rimane sempre allegro e irriverente e non vi capiterà mai di dover sparare a qualcuno con l'intento di ferirlo. Succederà, piuttosto, di dover usare la vostra sputafuoco per risolvere alcuni degli enigmi presentati. Per estrarla, aprite l'inventario facendo clic sullo scatolone marrone che si trova in basso a sinistra dello schermo. A questo punto, selezionate la grossa pistola di Sam. In tal modo, il cursore si trasformerà in un mirino, permettendovi di mirare al vostro obiettivo. Per rinfoderare l'arma, basterà premere il pulsante destro del mouse.

I dialoghi

Come in ogni avventura grafica che si rispetti, anche in *Sam & Max Season One* i dialoghi tra i personaggi rivestono un'importanza fondamentale. Nella maggior parte dei casi, è proprio grazie a essi che riuscirete a reperire gli indizi necessari a trovare una soluzione al mistero su cui starete indagando. Parlare con un personaggio è molto semplice, visto che basterà cliccarci sopra con il mouse e selezionare l'argomento della conversazione. È possibile saltare lo scambio di battute premendo il pulsante destro del mouse o la barra spaziatrice. In questo modo, però, oltre a rischiare di lasciarsi sfuggire preziose informazioni, vi perderete anche le spassose battute di Max.





```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame:  5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI

FALLOUT 3

Modalità Trucchi

Dura la vita fuori dalle rassicuranti mura del Vault. Per fortuna, le cose per voi potrebbero prendere una piega inaspettata grazie ai nostri codici. Vi basterà, infatti premere il tasto \ e inserire nella console di comando i seguenti codici.



Anche una metropoli devastata dall'olocausto nucleare può offrire degli scorci interessanti, se vista dall'alto.

CODICE	EFFETTO
addspecialpoints *numero*	Sostituendo a *numero* un valore, otterrete quel quantitativo di punti S.P.E.C.I.A.L. da distribuire
advlevel	Vi fa passare automaticamente al livello successivo
agerace *1 oppure -1*	Permette di invecchiare il personaggio che è stato selezionato con il mouse prima di aprire la console con il valore 1, mentre lo si ringiovanisce con il valore -1
player.agerace *1 oppure -1*	Permette di invecchiare il vostro personaggio con il valore 1, mentre lo si ringiovanisce con il valore -1
tmm 1	Sblocca tutte le locazioni sulla mappa nel Pip Boy
SetPCCanUsePowerArmor 1	Permette ai giocatori di indossare gli indumenti della Fratellanza d'Acciaio (*Brotherhood* of Steel) senza aver eseguito l'addestramento
tsb *numero*	Permette di incrementare il quantitativo di sangue mostrato su schermo, con l'aumentare della cifra inserita al posto di *numero*. Il valore 0 toglie il sangue
fov *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra che va da 1 a 180, vi permette di alterare l'angolo di vista
set timescale to *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, vi permetterà di alterare la scala del ciclo notte giorno
Kill	Uccide il bersaglio selezionato prima di attivare la console di comando
player.modScale *1oppure -1*	Altera la grandezza del vostro personaggio, rendendolo un gigante con il valore 1 e riportandolo alla normalità con -1
ShowNameMenu	Vi permette di cambiare il nome del vostro personaggio
setgs fJumpHeightMin *numero*	Permette di cambiare l'altezza dei salti effettuati dal vostro personaggio, sostituendo a *numero* una cifra. 64 è il valore di base
player.setlevel *numero*	Permette di portare il livello di esperienza al valore inserito al posto di *numero*. Nota: non aggiunge le caratteristiche e le abilità speciali del cambio di livello
setgs fMoveRunMult *numero*	Permette di cambiare la velocità di movimento del vostro personaggio, sostituendo a *numero* una cifra. 4 è il valore di base
setscale *numero*	Sostituendo a *numero* un valore che varia da 10 a – 10, è possibile modificare le dimensioni di qualsiasi personaggio o oggetto sia stato selezionato prima di attivare la console
modpca *(s.p.e.c.i.a.l) numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero*, permette di aumentare di quel valore la statistica S.P.E.C.I.A.L. inserita. Dato che la console è in inglese, i nomi dei parametri sono: **Agility (agilità), Charisma (Carisma), Endurance (Resistenza), Intelligence, Luck(Fortuna), Perception (Percezione), Strenght (Forza)**
GetQuestComplete/GetQC	Completa tutte le quest
GetQuestCompleted	Completa la quest in corso
CompleteAllObjectives / CompleteQuest	Completa tutti gli obbiettivi della quest in corso
player.ForceAV *numero*	Permette di aumentare tutte le statistiche del valore inserito al posto di *numero*
disableallmines	Disattiva tutte le mine presenti nella zona contaminata
tcai	Disattiva l'Intelligenza Artificiale dei nemici
getXPfornextlevel	Mostra i punti esperienza necessari a raggiungere il livello successivo
setessential 6a772 1	Il cane viene reso immortale
SetPCYoung	Riporta il vostro personaggio allo stato di bambino
SexChange	Permette di cambiare il sesso del vostro personaggio
tgm	Attiva l'invincibilità per il vostro

	personaggio
Killall	Uccide tutti i personaggi presenti nell'area. Se attivato nella zona contaminata, elimina tutti i nemici presenti sulla mappa
EnablePlayerControls	Vi permette di muovervi liberamente anche durante i dialoghi e le sequenze animate
movetoqt	Teletrasporta il vostro personaggio nel punto indicato dal marcatore della quest
tcl	Attiva la modalità "Fantasma" con cui è possibile volare nell'area di gioco e attraversare i muri
showracemenu	Apre l'editor del personaggio
player.modav actionpoints *numero*	Modifica permanentemente il numero massimo di punti azione a disposizione del vostro personaggio con il valore inserito al posto di *numero*
player.modav carryweight *numero*	Modifica permanentemente il numero massimo di chili trasportabili dal vostro personaggio con il valore inserito al posto di *numero*
QQQ	Esce dal gioco
Removeallitems	Rimuove tutte le armi, gli indumenti e gli oggetti del personaggio selezionato prima di attivare la console di comando
player.additem 0000000F *numero*	Permette di ottenere un numero di tappi pari al valore inserito al posto di *numero*
rewardxp *numero*	Vi permette di ottenere un quantitativo di punti esperienza pari al valore inserito al posto di *numero*
ResetQuest	Permette di resettare lo svolgimento della quest in corso
resurrect	Permette di resuscitare i personaggi morti
rewardKarma *numero*	Vi permette di ottenere un quantitativo di punti karma pari al valore inserito al posto di *numero*
setspecialpoints *numero*	Vi permette di aggiungere alle vostre statistiche S.P.E.C.I.A.L. un quantitativo di punti pari al valore inserito al posto di *numero*
SetBarterGold *numero*	Dà al personaggio selezionato prima di attivare la console di comando un numero di tappi pari al valore inserito al posto di *numero*
showinventory	Mostra, nella console di comando, tutti gli oggetti, le armi e i pezzi d'equipaggiamento (compresi di ID) del personaggio selezionato prima di aprirla
AddPerk	Permette di aggiungere i benefici extra
TG	Attiva/disattiva la visualizzazione dell'erba
TT	Attiva/disattiva la visualizzazione degli alberi
TWF	Attiva/disattiva la modalità fil di ferro
tai	Attiva/disattiva l'Intelligenza Artificiale di tutti i personaggi del gioco
tfc	Attiva/disattiva la telecamera libera dai vincoli
tm	Attiva/disattiva l'interfaccia di gioco
unlock	Permette di sbloccare tutte le porte, gli scrigni o i terminali, a patto di averli selezionati prima di aprire la console di comando
coc megatoncommonhouse	Vi teletrasporta all'abitazione di Megaton
coc testqaitems	Vi teletrasporta in una stanza con tutti gli oggetti del gioco

DEAD SPACE

Modalità Trucchi

L'horror spaziale targato EA sbarca sui nostri monitor. Se la tensione provata nel percorrere i bui corridoi della USG Ishimura dovesse raggiungere livelli intollerabili, munitevi di un Controller Xbox 360 per Windows e potrete inserire i seguenti codici nel menu di pausa. Se l'operazione andrà a buon fine, sentirete un suono a confermarvi l'esatta digitazione della sequenza di tasti.



CODICE	EFFETTO
YXYXXYXXYXXY	Aggiunge 5 nodi (eseguibile solo una volta per partita)
X(3), Y, X.	Aggiunge 1.000 crediti (eseguibile solo una volta per partita)
Y, X(3), Y.	Aggiunge 2 Nodi (eseguibile solo una volta per partita)
X(3), Y(2).	Aggiunge 2.000 crediti(eseguibile solo una volta per partita)
X(3), Y, X, Y.	Aggiunge 5.000 crediti (eseguibile solo una volta per partita)
X,X,Y,Y,Y	Ripristina la barra dell'Ossigeno
X,Y,Y,X,Y	Ripristina gli indicatori della Stasi e dell'Energia

GIOCHI COMPUTER

Company of Heroes

Modalità Trucchi

Lo stupendo RTS targato Relic è stato allegato allo scorso numero di GMC edizione DVD, per cui abbiamo trovato doveroso riproporre i codici per questo capolavoro. Vi basterà premere contemporaneamente i tasti **CONTROL SHIFT** e **** per aprire la console di comando e inserire le password riportate di seguito:

CODICE	EFFETTO
ee_bigheadmode *1* oppure *0*	Attiva o disattiva la modalità Teste giganti
taskbar_hide	Permette di nascondere l'interfaccia di gioco
abortgame	Esce dalla partita in corso
restart	Permette di resettare la partita in corso
setsimratei *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, modificherete la velocità di gioco. Il valore di base è 8
taskbar_show	Ripristina l'interfaccia di gioco
FOW_Toggle	Elimina dalla mappa la nebbia di guerra (fog of war)



nel prossimo NUMERO

RECENSIONE ESCLUSIVA!

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II

GMC prova in anteprima il nuovo strategico di Relic!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

La P.A.U.R.A. torna sui nostri PC!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI FEBBRAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 27 GENNAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviate a L'Angolo di MBF.

Titoli di CODA

Full immersion nei tunnel del divertimento

IL termine "immersione" – usato per descrivere uno stato di profondo coinvolgimento multisensoriale – ricorre spesso nelle recensioni e nelle descrizioni dei videogiochi.

Se uno sparatutto in soggettiva non è in grado di "far immergere completamente l'utente", allora "non funziona". Ne consegue che "l'immersione" è un criterio, un parametro, un fattore chiave per determinare la qualità di un'esperienza videoludica, esperienza qualitativamente differente da molte altre (per esempio, la visione di un film, l'ascolto della musica). Non ho nulla da obiettare. Allo stesso tempo, non posso fare a meno di notare che, fin troppo spesso, questa espressione viene usata in modo improprio e nebuloso: la sua popolarità è accompagnata da un'estrema vaghezza. Proviamo allora a identificare alcuni esempi di "immersione", al fine di portare primo piano le peculiarità del medium videoludico. La nostra disamina, che non ha alcuna pretesa di esaustività, si pone come unico obiettivo quello di illuminare l'essenza del videogioco.

Partiamo dal cinema. L'esperienza di pura catarsi che proviamo di fronte a un racconto emozionante, proiettato sul grande schermo, in una sala completamente buia, mentre i nostri timpani vengono massaggiati da suoni talvolta urticanti provenienti da ogni direzione, non ha eguali nell'attuale offerta mediale – ricordo che home video e cinema sono radicalmente differenti, anche quando ci illudiamo di vedere lo stesso film. Il cinema imposta una netta bipartizione tra gli spettatori – immobili, inerti, silenziosi – e la performance pre-registrata che si svolge sullo schermo. La platea non ha alcun controllo sui contenuti e sulle modalità di esecuzione dello spettacolo, per quanto, talvolta, possa diventare parte dello stesso (penso alle proiezioni-evento di film cult come "The Rocky Horror Picture Show", oppure alla visione partecipativa dei film horror, in cui i commenti sarcastici del pubblico hanno la funzione di sdrammatizzare la tensione e il senso di disgusto che si prova di fronte all'osceno, al ripugnante, al grottesco – ma anche in questi casi, il *codice sorgente* non cambia).

Una seconda forma di immersione è quella travolgente delle performance musicali: concerti, DJ set, rave: suoni – spesso accompagnati da effetti visivi psichedelici – che annichiliscono e, al tempo stesso, fanno sentire realmente *vivi*. Per un paio d'ore, il pubblico si dimena, canta, suda di fronte a un artista: si tratta di un'esperienza tribale, che ha luogo in spazi come club, arene, teatri, palazzi abbandonati. Come nel cinema, domina l'oscurità, eccezion fatta per il palco, la luce in fondo al tunnel. Durante questi eventi, comportamenti e atteggiamenti carnevaleschi non sono solo tollerati, ma incoraggiati, anche perché gli spettatori sono parte integrante della performance e ingaggiano una sorta di dialogo con l'artista, in tempo reale.

Una terza forma di immersione è generata dal consumo compulsivo delle serie televisive, specie nel caso delle maratone e dei tour de force (un'intera stagione in un weekend). Mi piace chiamare questa forma d'immersione geografica o architettonica, se non altro perché la sensazione che ricavo da un consumo intenso prolungato e ripetuto è di *abitare* gli spazi della narrazione. Potrei disegnare una mappa della CTU di Jack Bauer, dell'isola misteriosa di Jack e Kate, dell'appartamento losangelino di Hank Moody o di Dexter a Miami, degli uffici della Sterling Cooper. Questi spazi – e non solo i personaggi che li frequentano – sono per me vivi, reali, *solidi*. Tuttavia, l'immersione presuppone sempre una certa distanza: gli utenti non partecipano alla performance in quanto tale, ma contribuiscono in altri modi (commenti, critiche, fan fiction, eccetera).

C'è, poi, l'esperienza travolgente degli eventi sportivi. Penso, in particolare, alle partite di calcio viste allo stadio e non di fronte a uno schermo, il senso di pericolo e di illegalità che accompagna questi eventi, la logica del "noi contro di loro", la violenza sempre presente – a livello verbale, nei canti razzisti degli hooligan – a livello fisico nei casi più estremi, ma sfortunatamente frequenti. Durante una partita di calcio, la folla è parte integrante della performance (infatti, le partite giocate "a porte chiuse" appaiono surreali) e, in alcuni casi drammatici, può influenzare direttamente lo svolgimento o gli esiti dell'evento.

Checkpoint: l'immersione videoludica. Senza dubbio, la tipologia più interessante – ho tralasciato quella letteraria e teatrale per ragioni spazio. Il videogame richiede un coinvolgimento totale da parte dell'utente. Il giocatore è stimolato a livello multisensoriale, cognitivo e fisico. L'immersione videoludica è sicuramente meno empatica di quella cinematografica, ma è altamente architettonica. Richiede grande attenzione (quindi, si distingue dall'uso ambientale della musica e della televisione) e presuppone un soggetto estroverso, aperto alla socializzazione, online e offline. Si svolge spesso al buio – per alcuni generi, come i survival horror, le tenebre sono praticamente indispensabili – e talvolta produce giocose cacofonie (*Rock Band, Guitar Hero)* che emulano l'esperienza dei concerti. Limitare l'immersività del videogame alla semplice componente estetica (solitamente, la visuale in prima persona) significa dimenticare la straordinaria complessità sociale, tecnica e artistica di questo medium. Il videogioco incorpora e insieme ridefinisce le modalità immersive degli altri media: ma lungi dall'essere una *mescolanza*, rappresenta la forma culturale più creativa e stimolante dei nostri tempi.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Schermi interattivi" (2008) edito da Meltemi Editore e "Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti" (2008, Edizioni Unicopli). Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso l'Università di Stanford, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**

Moltiplica le prestazioni con ASUS P6T Deluxe!

ASUS presenta la nuova scheda madre P6T Deluxe con Super Hybrid Engine: unione perfetta di prestazioni estreme e ridotto impatto ambientale



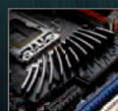
ASUS P6T Deluxe è la nuova frontiera dell'avanguardia tecnologica, grazie alle numerose soluzioni esclusive ideate per sfruttare al meglio gli ultimissimi processori Intel Core i7. ASUS Super Hybrid Engine unisce la semplicità dell'overclocking a sistema operativo caricato della tecnologia ASUS Turbo V con la gestione hardware del risparmio energetico di ASUS EPU, permettendo così di ottenere prestazioni sempre al top, basse temperature di esercizio ed una sensibile riduzione dei consumi di corrente elettrica dell'intero sistema. Si avvera inoltre il sogno proibito di ogni giocatore, poiché la P6T è compatibile con entrambe le piattaforme multi-VGA: NVIDIA SLI™ ed ATI CrossFireX™, finalmente simultaneamente disponibili sulla stessa scheda madre! Il chipset Intel X58 ottimizza inoltre l'allocazione della banda del bus PCI-Express quando si attiva una configurazione multi GPU, per ottenere frame rate altissimi a qualsiasi risoluzione o carico di lavoro.



L'esclusivo design del circuito di alimentazione del processore a 16 fasi + 2 fasi per il controller QPI/IMC incrementa ulteriormente il livello di efficienza energetica di questa serie di schede madri.



Display LCD per il controllo e la gestione in tempo reale dei valori di overclocking e della temperatura di sistema.



Le basse temperature sono garantite inoltre dall'innovativo design termico ASUS Wind Flow, frutto della continua ricerca di soluzioni di raffreddamento fanless sempre più evolute. Temperatura interna più bassa significa PC che lavora in modo molto silenzioso, maggior durata dei componenti poiché sottoposti a minor usura, sistema più stabile e minori consumi.



Express Gate™









Vieni a sfidare i campioni della EPS SEASON VII !

21 - 23 Novembre, Ludicarena	Datch Forum Milano
6 - 8 Dicembre, Gamecon	Napoli
6 - 18 Gennaio 2009, Finali EPS VII	Milano

Maggiori info: www.esl.eu/it o www.asus-event.it/rog

IMPERIVM III CIVITAS

IL NUOVO IMPERIVM ESPANDE LE SUE FRONTIERE



NUOVI TERRITORI ED EDIFICI

Il faro, la biblioteca ed i nuovi porti ti consentono di ricreare città come Alessandria con un realismo incredibile. Inoltre, grazie alla possibilità di costruire su livelli diversi e di unire più edifici, potrai governare delle vere e proprie metropoli.



NUOVE UNITÀ MILITARI

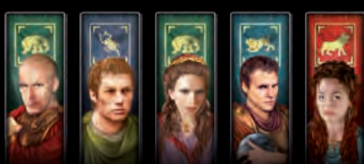
È tempo di guerra. La Repubblica romana è ormai vicina al tramonto. Giulio Cesare e Pompeo lottano per il potere di Roma. Scegli il tuo schieramento e aggiudicati meriti in missioni che ti porteranno da Hispania alla Germania, dalla Britannia all'Egitto.



NUOVO SISTEMA DI PERSONAGGI

Crea il tuo personaggio. Sarà unico. Scegli la stirpe a cui appartenere, accumula esperienza, sviluppa le tue abilità civili e militari, accresci la tua fortuna con tenute, palazzi, porti, caserme… Raggiungi l'apice della tua carriera e guida le sorti della città di Roma.







SCOPRI TUTTE
LE NOVITÀ SU
FXINTERACTIVE.COM

19'95€

